HANNAH MONTANA – LEGO INDIANA JONES – BEN 10 – TRACKMANIA

PELAA!

25

KAIKKI PELEISTÄ. KAIKENIKÄISILLE.

PALUU NARNIAAN
PRINSSI KASPIAN
ASTUU PELIIN

SUPER SMASH BROS. BRAWL
WIIN HURJA KESÄHITTI

STEVEN SPIELBERG TEKI PELIN
TESTISSÄ BOOM BLOX

DISNEY · PIXAR

WALL·E

URHEA ROMUROBOTTI KAIPAA YSTÄVÄÄ

PÄÄKIRJOITUS

TAASKO LYÖDÄÄN ÖRKKIÄ?

OLEN HUOLESTUNUT PELIVÄKIVALLASTA, mutta en sillä tavalla, kuin tavallisesti puhutaan. Olen muutaman viimeisen vuoden aikana nimittäin pelannut kaikkia mahdollisia elokuvista, kirjoista ja piirretyistä tehtyjä lisenssipelejä. Kaikille harrypottereille ja narnioille on yhteistä se, että niissä tapellaan koko ajan jonkinmoisia örkkejä vastaan ja aina samalla tavalla.

Ei siinä mitään. Olen itse tieteistarinoiden, kauhupelien ja fantasiatarinoiden ystävä, ja taistelulle on niissä paikkansa. Mättämisestä on kuitenkin tullut monissa nuorten peleissä vakiokorvike kaikelle muulle pelisisällölle. En usko teoriaan, jonka mukaan pelaajien kiinnostus ei riittäisi peleihin, joissa miekka ei heilu jatkuvasti. Kyse on vain siitä, että tavallisen tuttua perusmallin fantasiataistelua on helppo tuottaa nopeasti, ja tuttuudellaan se myös myy.

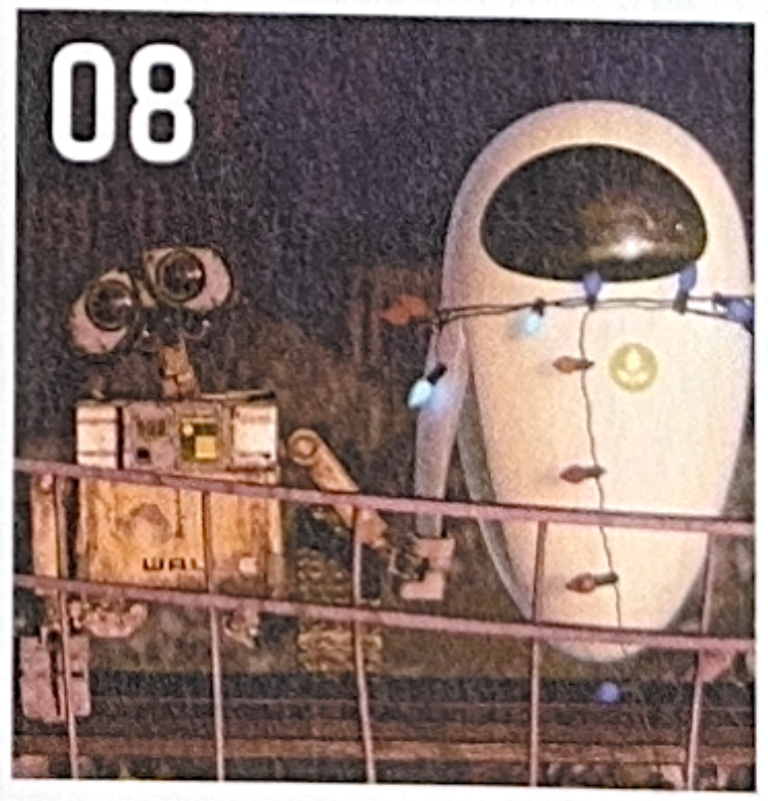
Pelkäänkin, että vasta 2000-luvulla surkeiden pelien suosta nousseet elokuvapelit jumiutuvat nyt yhden ja saman toistamiseksi. Se ei olisi kenenkään eduksi. Onneksi mielikuvitus ja luovuus elävät edelleen muissa peleissä, eivätkä elokuvantekijätkään ole yhden asian orjia. Lue ohjaaja **Steven Spielbergin** ikiomasta *Boom Blox* -palikkapelistä sivulta 18. Siinä ei mätetä örkkejä. –JANNE PYYKKÖNEN

P.S. Ei kaikki tappelukaan ole samanlaista. Wiin Super Smash Bros. Brawl sivulla 15 on siitä selkeä todiste.

SISÄLTÖ

04 Pelimaailma nyt
08 Wall-E
12 Chronicles of Narnia: Prince Caspian
14 Arvostelut ja kolumni
15 Super Smash Bros. Brawl
16 Race Driver: GRID, Lego Indiana Jones
17 Ben 10, Dino Land
18 Boom Blox, Wii Fit
19 Trackmania United Forever, Apollo Justice: Ace Attorney
20 Hannah Montana Music Jam, The World Ends With You
22 Takasivun kolumni

16


08

12

15

PELIMAAILMA NYT

IKÄRAJAT TUNNETAAN SUOMESSA

EUROOPPALAINEN pelijulkaisijoiden järjestö ISFE teki tutkimuksen, jossa perehdyttiin muun muassa lasten ja vanhempien yhdessä pelaamisen ja pelien ikärajojen tuntemukseen. Tilanne on hyvä kotimaassa, sillä 78 % vastaajista sanoo tuntevansa PEGI-ikärajat, ja luku on huomattavasti korkeampi kuin Euroopassa keskimäärin. Pelaaminen yhdistää perheitä, sillä 81 % pelaavista vanhemmista pelaa yhdessä lastensa kanssa, ja syynä on useimmiten se, että jälkikasvu sitä toivoo.

SÖPÖ GOLFPELI SUOMESTA

KOTIMAINEN HOUSEMARQUE-pelistudio kehittää parhaillaan *Tee it Up* -konsoligolfia. Peli julkaistaan Xbox 360 -konsolin Live Arcade -nettikaupassa, ja se on ensimmäinen Arcadeen päässyt suomalaispeli. Söpö ja värikäs *Tee it Up* on yksinkertaisen näköinen ja helpon tuntuinen, mutta syvyyttä peliin tuo erikoinen hidastusvoima, jolla pallon kulkurataa voi muokata kesken ilmalennon. Peli julkaistaan vielä tänä kesänä.

SIMSIT IKEAAN JA MONINPELIIN

KOKO PERHEEN SIMS 2 -suosikkipeli saa 26. kesäkuuta uuden tavarasetin, joka on tällä kertaa täynnä huonekaluketju Ikean kalusteita. *Ikea Kamasetti* tuo peliin mm. Ektorp-sohvan, Expedit tv-tason ja Leksvik-kahvipöydän. Simien työhuoneeseen taas voi hankkia Ikean toimistokalusteita. Ikea-paketti enteilee muiden tuotemerkkien ilmestymistä peliin myöhemmin, sillä aiemmin *Sims*-hahmot ovat pukeneet ylleen H&M:n vaatteita.

Pelisarjaa on lisäksi tarkoitus laajentaa tulevaisuudessa moninpeliin, vaikka ensimmäinen kokeilu *Sims Online* ei onnistunutkaan. *EA Landiksi* nimensä vaihtanut massiivimoninpeli *Sims Online* sulkee ovensa lopullisesti elokuussa. Luvassa on siis todennäköisesti pienimuotoisempaa moninpeliä kavereiden kanssa.

RAKENNA OUTO OLIO

SYKSYLLÄ ILMESTYY pitkään odotettu *Spore*-peli, jossa pelaaja voi rakentaa omituisia eläinlajeja. Jo nyt päästään kuitenkin testaamaan eliöiden luomista maksullisessa *Spore Otuseditorissa*, josta ilmestyi myös rajoitettu ja ilmainen versio. Olentoja voi ihmetellä ja jakaa Sporepedia-galleriassa pelin spore.com-nettisivuilla. Otuseditorissa rakennetut valmiit oliot pääsevät kehittämään sivilisaatiotaan vasta varsinaisen pelin ilmestyttyä.

PLAYSTATION 2 BLISTERBUNDLET

JOKAISELLE JOTAKIN

alkaen 24,90 kpl

PSP Logitech Playgear Street 9,95

Sony PSP pelejä 19,95 - 29,90 KPL

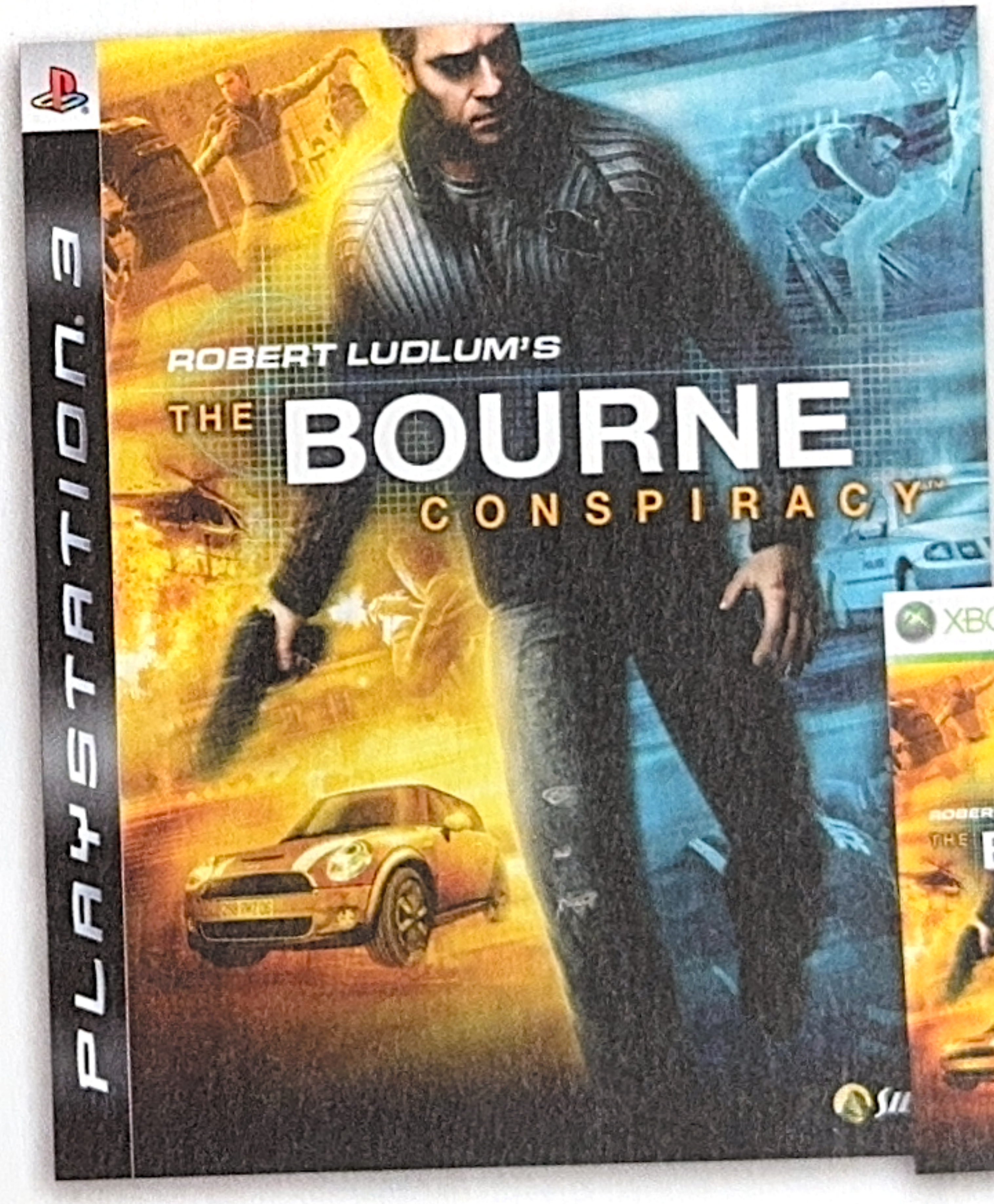
Joytechin Carry Case White DS Lite 9,95

Nintendo DS pelejä 29,90 KPL

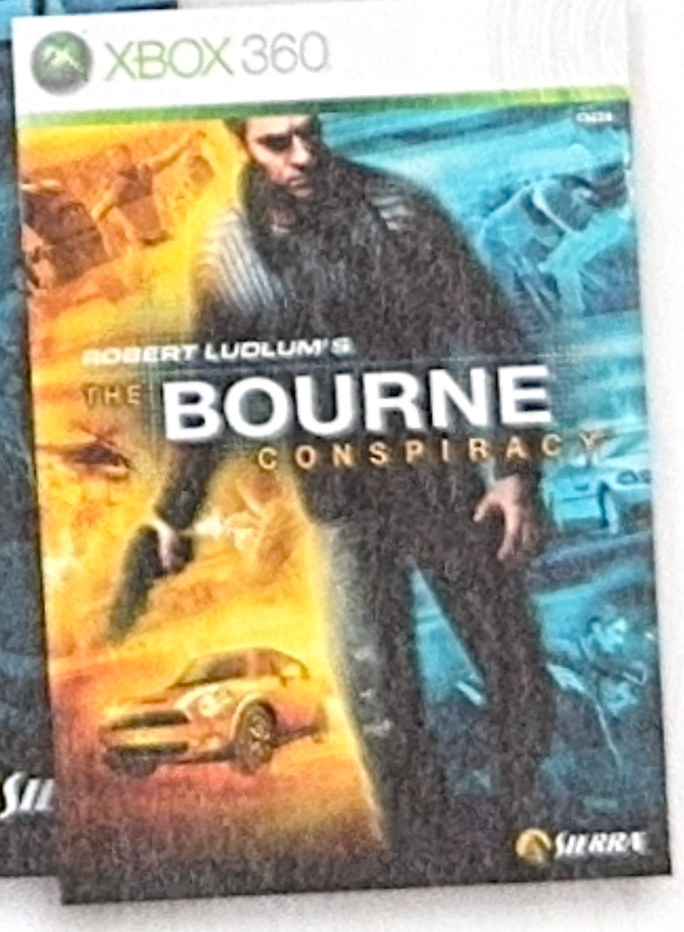
CRASHIT JA SPYROT PLATINA-HINTAAN!

19,95 kpl

NYT PLATTARINA! Crash of The Titans



PS3
The Bourne Conspiracy
59,90
Xbox 360
62,90

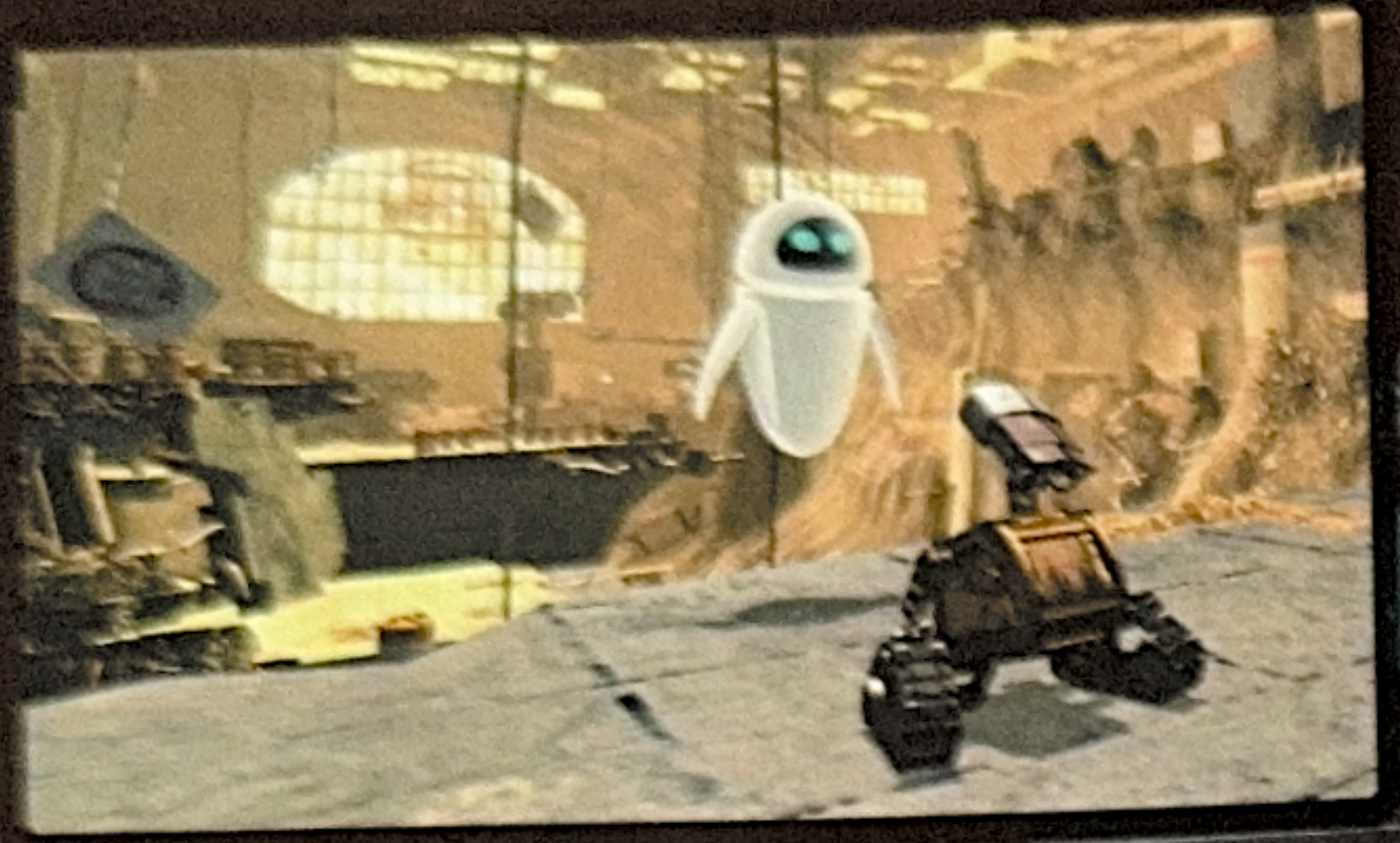


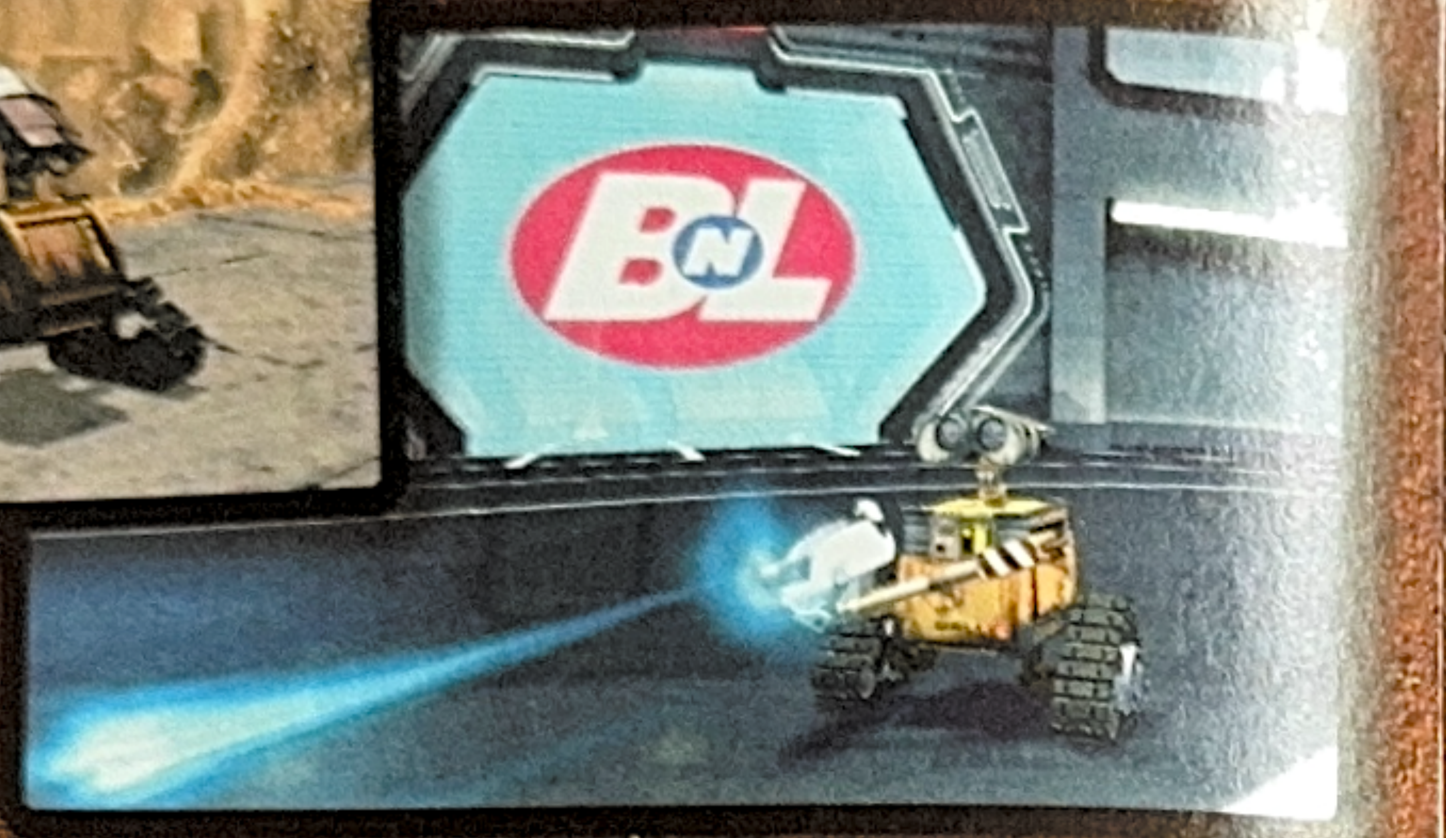
S-ETUKORTTI

PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA

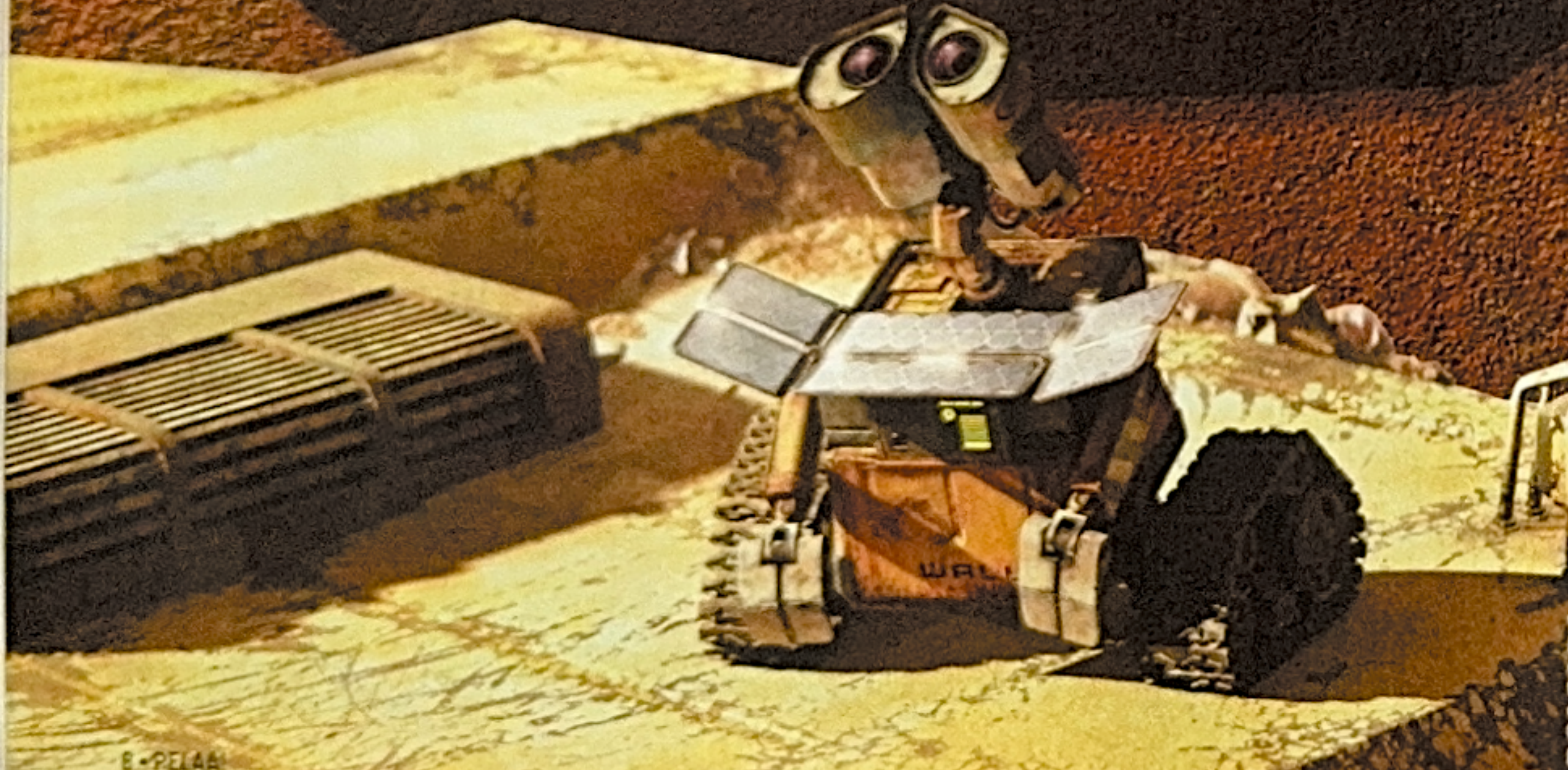




Janne Pyykkönen

PIENEN ROBOTIN SUURI RAKKAUS

Toy Storyn tekijöiden uusi elokuva Wall-E on sekä vauhdikas avaruusseikkailu että kertomus kumppania kaipaavasta yksinäisestä robotista. Tarinan molemmat puolet näkyvät myös pelissä.



Wall-E © Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. Developed by Helixe. THQ, PlayTHQ.com, Helixe and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Tulevaisuudessa maapallo on hiljainen. Ihmiskunta on pakannut matkalaukkunsa ja lähtenyt jonnekin kauas pois. Jäljellä on enää pieni robotti, Wall-E, joka kerää väsymättä suurkaupunkien jätteitä ja puristaa ne kuutioiksi. Muut robotit ovat jo lopettaneet työnsä, ja Wall-E:n seurana on enää lemmikkitorakka.

Metallityöläisen elämä on siis yksinäistä, kunnes avaruudesta saapuu outo alus ja sen kyydissä matkaava superkehittynyt EVE-robotti. Se on rakkautta ensi silmäyksellä, mutta työhönsä keskittynyt EVE ei osaa vastata robottiressukkamme tunteisiin. Lannistumaton Wall-E seuraakin ihastustaan kirjaimellisesti avaruuden ääriin.

Aivan, *Toy Storyn*, *Autojen*, *Ihmeperheen* ja *Rottatouillen* tehnyt Pixar tuo seuraavaksi valkokankaalle romanttisen komedian, jonka pääosassa on robotti, joka ei osaa edes puhua. Alustavien tietojen mukaan koko leffassa on alle parikymmentä puhuttua repliikkiä, joten sen huumori on velkaa vanhoille mykkäelokuville.

Aikaisemmissa elokuvissaan Pixar on käyttänyt kassamagneetteina isoja Hollywood-tähtiä, joten studio ottaa siis melkoisen riskin ja luottaa täysin tarinansa voimaan.

Pääsimmekin näkemään 15 minuutin pätkän *Wall-E:stä* Pixarin studiossa. Sen perusteella luvassa on uskomatonta tietokoneanimaatiota, hillitöntä huumoria ja oikeasti koskettavia hahmoja. Puhetta ei edes osaa kaivata, sillä robottien eleet ja ilmeet kertovat paljon. On uskomatonta, kuinka paljon pelkillä silmien liikkeillä voi sanoa. Jos koko elokuva on samaa tasoa, kyseessä voi olla studion huikein mestariteos.

Pixarin persoonallinen kosketus näkyy myös *Wall-E*-pelissä, jota *Ihmeperhe*- ja *Rottatouille* -peleistä vastaava Heavy Iron -pelistudio on työstänyt jo parin vuoden ajan. Kaikille mahdollisille pelikoneille ilmestyvän pelin pitkä kehitysaika näkyy esimerkiksi siinä, että Wall-E on näköisensä joka laitteella. Jopa alitehoiseksi haukutun Wiin versio pelistä on totuttua nätimpi. Pelin kehitystä on auttanut sekin, että Pixar on avustanut pelintekijöitä aktiivisesti työssään.

Ei tule varmaan yllätyksenä kenellekään, että monet Pixarin animaattoreista ovat itsekin innokkaita videopelaajia.

Aluksi pelissä ohjataan Wall-E-robottia, joka käyttää hyödykseen taitojaan roskanpuristimena. Likaisenkeltainen sankari jauhaa jätettä kuutioiksi, joita kasataan ja heitellään erilaisten pulmien ratkomiseksi. Kuutioilla voi rakennusaineesta riippuen olla myös erikoisvoimia. Koska Wall-E:llä on jalkojen sijasta telaketjut, varsinaisia hyppelyosuuksia ei ole. Sen sijaan pelissä kikkaillaan suurilla akselinsa ympäri pyörivillä silloilla, joiden eri puolet paljastavat erilaisia reittejä.

Alun ruskeista maisemista siirrytään elokuvan juonen mukana avaruuteen. Siellä Wall-E kohtaa esimerkiksi puhtaudesta pakkomielteisesti kiinni pitäviä siivoojarobotteja, jotka jahtaavat väsymättä ruosteista pikku sankaria. Siellä Wall-E nappaa käsiinsä myös laserpyssyn, jolla räiskitään kimppuun tulevia turvalaitteita. Ammuskelussa lentävät vain pultit ja mutterit, mutta tuntuu silti oudolta, että höpsö robotti joutuu moiseen taisteluun. Mukaan on päässyt myös kohtaus, jossa Wall-E-parka sinkoutuu ulkoavaruuteen, ja EVE syöksyy pelastamaan kaveriaan.

Wall-E:n ja EVEn orastava rakkaustarina näkyy sekin itse pelissä. Robotit osaavat tehdä yhteistyötä erityisissä osuuksissa, joissa pelaaja ohjaa lentävää EVEä kantamaan Wall-E:n kuilun yli. Omalaatuinen kaksikko todella täydentää toisiaan.

EVEn ikiomat kentät eivät keskeneräisessä testiversiossa olleet vielä aivan täysin vakuuttavia. Niissä pelaaja lentää esimerkiksi vauhdilla läpi maanalaisten tunneleiden ja tutkii autioituneen maapallon raunioita. Wall-E ohjautuu EVEen verrattuna huomattavasti sujuvammin.

Pikkupulmista huolimatta *Wall-E* vaikuttaa pirteältä tapaukselta elokuvapelien joukossa, ja peli on hyvä vastine elokuvalle, joka on varmasti yksi vuoden hauskimmista.

Wall-E-elokuva saapuu Suomen elokuvateattereihin 5. syyskuuta. Peli ilmestyy jo heinäkuussa PlayStation 2:lle, PlayStation 3:lle, PSP:lle, Xbox 360:lle, Wiille, DS:lle ja pc-tietokoneille.

TARKKAAN MUOTOILTU PARISKUNTA

Wall-E:n päähahmojen ulkoasu on tarkkaan mietitty, mutta kaikki sai alkunsa yhdestä ajatuksesta. Eräs Pixarin animaattoreista oli katsomassa amerikkalaista jalkapalloa, kun hän huomasi, että hänen kiikarinsa näyttivät surumieliseltä silmäparilta. Siitä syntyi Wall-E:n pää. Kuutiomainen vartalo kuvastaa taas täysin pikkurobotin alkuperää roskapuristimena, ja maalipinnassa näkyvät vuosisatojen kovan puurtamisen arvet. EVE kehitettiin Wall-E:n vastakohdaksi: se on pelkkiä puhtaan valkoisia ja pyöreitä pintoja. Pixarin piirtäjät kutsuvat EVEä robottien iPodiksi.

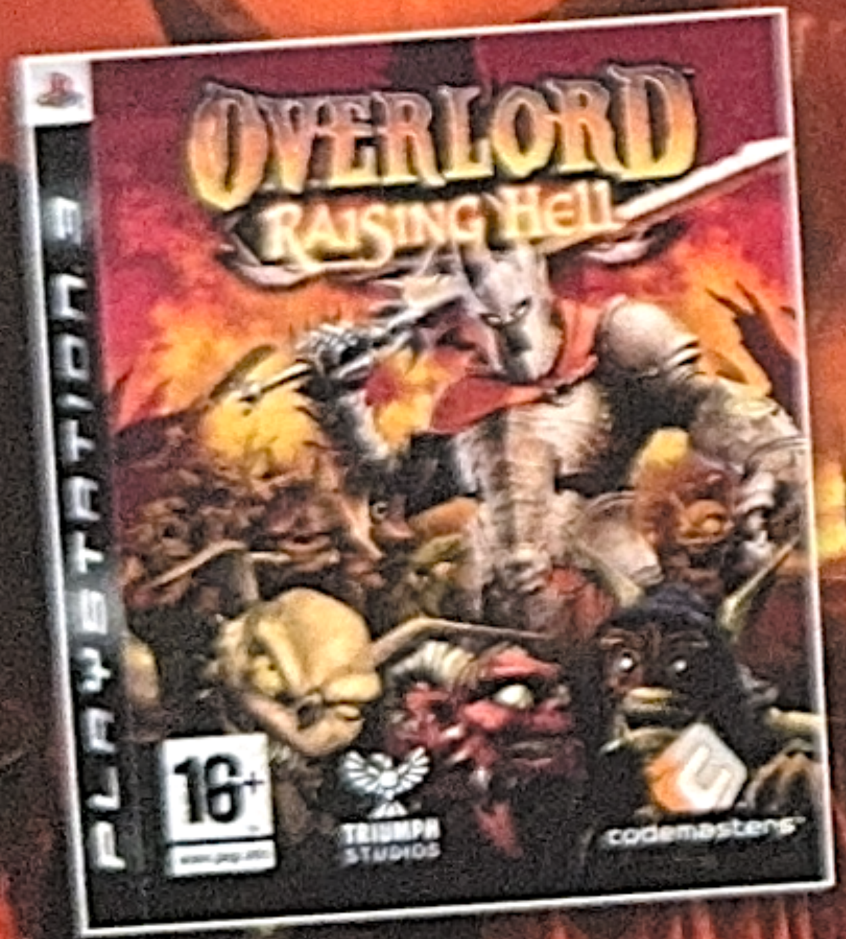
PIXARIN MENESTYKSEN SALAISUUS?

Pääsimme vierailemaan Pixarin studiossa, ja silloin selvisi ainakin yksi syy siihen, miten studio onnistuu tuottamaan mielikuvituksellisia hittielokuvia vuosi vuoden perään. Studion suuret rakennukset ovat valoisia ja miellyttävästi sisustettuja paikkoja, joita ympäröivät vehreä nurmi ja pienet urheilukentät. Työntekijöitä rohkaistaan sisustamaan toimistonsa persoonallisesti asioilla, joista he pitävät. Eräskin työhuone on täytetty pehmokoirilla ja valokuvilla oikeista koirista. Studiolla on myös oma "Pixar-yliopisto", jossa kaikki työntekijät vartijoita ja tilintarkastajia myöten käyvät viikoittain. Sen tunneilla opetetaan esimerkiksi piirtämistä ja kuvanveistoa, ja tarkoitus on, että jokainen Pixarilla työskentelevä voi tuntea ylpeänä kuuluvansa yhteen suureen, animaatioelokuvia tuottavaan perheeseen.

Xbox 360/PS3
Race Driver: GRID

Race Driver: GRID haastaa pelaajat kehittymään huippukilpa-autoilijaksi uudessa moottoriurheilupelissä. Pelaajat voivat kilpailla ennennäkemättömissä ympäristöissä Euroopan, Amerikan, Japanin ja muiden maiden radoilla. Peli tarjoaa huikean laajan kirjon tapahtumia, virallisia ratakilpailuja, maantiekilpailuja ja urbaania katuajoa. - Mukana mm. muskeliautokilpailuja, drift racing kilpailuja ja ratakilpailuija ympäristöinä Detroit, San Francisco, Milan, Tokio, Yokohama, Spa, Le Mans ja monet muut - Uskomattomia törmäysefektejä, ja upeita ympäristöjä hienoille autoilla virallisilla kilparadoilla - Upea visualisointi ja kätevä ohjausjärjestelmä, - Uusi fysiikkajärjestelmä, jota käytetään mm. Colin McRae™ ja DiRT™ peleissä - EGO-pelimoottori on ylivoimainen kaikkiin aikaisempiin nähden AI:n, efektien ja pakattujen gridien osalta

69,90



PS3
Overlord: Raising Hell

Overlord: Raising Hell syöksee pelaajat klassisten fantasiakuvioiden kieroutuneeseen parodiaan, jossa nähdään kiukkuisia kääpiöitä, nössöhaltioita ja vinksahtaneita zombeja. Päästyäsi kaikkivaltiaaksi Overlordiksi opit hallitsemaan omaa [illegible] kätyrilaumaasi. Sinun on ohjattava niitä taitavasti, jos mielit päihittää vastustajat ja valloittaa maan.

69,90

PALJASTA KESKUSPUISTON PIMEÄ SALAISUUS

Xbox 360
Alone in the Dark

Alone in the Dark on palannut mullistamaan toimintapelit upealla jymymenestyspelillä, jonka tapahtumat on sijoitettu New Yorkin kuuluun Keskuspuistoon. Yksi maailman tunnetuimmista ja rakastetuimmista kaupunkimaisemista on mallinnettu tarkasti käyttäen satelliittitietoja ja tuhansia valokuvia. Vangitseva tarina paljastaa Keskuspuistoa koskevan salaliiton ja kyseenalaistaa kuoleman jälkeistä elämää koskevat uskomukset, tosielämästä lainattujen ideoiden ja teorioiden pohjalta. Menestyneimpiä tv-sarjoja mukaillen tarina kerrotaan sarjafilmien tyyliin, mikä pitää jatkuvan jännityksen huipussaan ja koukuttaa pelaajan.

Todellisuus on läsnä: mullistava tekniikka tuo peliin uudenlaisen interaktiivisuuden ympäristön kanssa. Edenin oma Twilight-tekniikka ja kuvankäsittelyjärjestelmä luovat yksityiskohtaisen pelimaailman, joka sisältää pelialueen syvyysvaikutelman, kameran tarkennuksen, useat valonlähteet, kosteuden, heijastukset sekä High Dynamic Range -tehosteet.

69,90

PS2/PC DVD
54,90/49,90

Xbox 360 + Alone in the Dark -pelipaketti 399,-
(KAUPOISSA HEINÄKUUSSA)

Xbox 360
Dragon Ball Z: Burst Limit

DBZ: Burst Limit peli tarjoaa huipputason DBZ-taistelupelielämyksen HD-tilassa. Anime-versiota korkealaatuisempi cell-shading-grafiikka. Saumaton yhdistelmä Game/Battle- ja Anime/Drama-ominaisuuksia takaa konsolipelien autenttisimman DBZ-pelielämyksen.

Vapauta erikoisvoimasi ja jaa kuolettavia iskuja kiihkeissä taisteluissa! Koe online-taistelut maailmanlaajuisesti sekä yhteistoiminta- että kamppailutiloissa.

21 ainutlaatuista pelihahmoa, (35 kun mukaan lasketaan muunnokset, 91 kun mukaan lasketaan pukujen värivaihtoehdot) 5 pelinäyttämöä ja noin 300 animekohtausta (ml. kohtauksia alkuperäisestä animesta) Palkittu pelijärjestelmä, tekijänä Budokai.

69,90

S-ETUKORTTI

PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA

Janne Pyykkönen

Takaisin satumaahan

Prinssi Kaspian vie pelaajat jälleen Narniaan. Tapasimme Chronicles of Narnia 2:n ja Lego-hittipelien tekijät.

Pelikoneet: PS2, PS3, Xbox 360, DS, PC

Narnia on muuttunut. *Narnian tarinat: Velho ja leijona* -elokuvan tapahtumista on kulunut vuosi, kun Pevensien perheen lapset joutuvat uudestaan taruolentojen kansoittamaan satumaahan. Narniassa on kuitenkin vierähtänyt jo vuosituhannen verran aikaa, ja paljon on ehtinyt tapahtua. Telmariineiksi kutsuttu kansa on valloittanut Narnian, ja laillinen kruununperijä prinssi Kaspian on pakomatkalla ilkeältä kuningas Mirazilta.

Se on asetelma, joka antaa hyvän pohjan pelinkehittäjille, kertoo uudesta *Prince Caspian* -pelistä vastaavan Traveller's Tales -yhtiön **Arthur Parsons**.

– Uusi elokuva on loistava. Narnia on mennyt eteenpäin samalla tavalla kuin *Harry Potter* -elokuvat, jotka kasvoivat jännittävämmiksi kevyen ja värikkään alun jälkeen, Parsons selittää innostuneena.

Narnia-pelisarja kaipasikin piristysruisketta. Ensimmäinen peli oli suoraan sanottuna surkea, ja tekijät eivät ole itsekään siihen tyytyväisiä. – Ensimmäisessä *Narnia*-pelissä oli paljon turhauttavia asioita. Olemme oppineet niistä, ja 120 pelitestaajaamme ovat jauhaneet uutta peliä yötä päivää.

Prince Caspian -pelissä pelaaja ohjaa odotetusti taas Peteriä, Susania, Edmundia ja Lucya, mutta nyt pelattavia hahmoja onkin yllättäen parikymmentä. Narnian huikeat satuolennot, jotka olivat ensimmäisessä pelissä vain sivuhahmoja tai pahiksia, ovat nyt ohjattavissa. Pelintekijät ovatkin halunneet antaa *Narnia*-kirjojen faneille herkkua, jota ei ole edes elokuvassa.

– Ensimmäisessä kentässä kerrotaan, kuinka telmariinit valtaavat Cair Paravelin linnan. Siihen viitataan kirjoissa, mutta elokuvassa sitä ei nähdä, Parsons selittää.

Pelaajat pääsevätkin ohjaamaan heti alussa Cair Paravelin taistelussa neljää Narnian taruolentoa, joilla on kaikilla erikoiskykynsä. Kentauri, ihmisen ja hevosen risteytys, voi laukata villisti läpi vihollisrivistöjen. Häränpäinen minotauri on väkivahva. Kääpiö voi kiipeillä pitkin muureja heittoköytensä avulla ja pikkuruinen fauni ampuu tarkasti jousellaan. Erikoiskykyjen avulla ratkotaan pulmia, joten Cair Paravelin piiritys ei ole pelkkää tappelua.

Prinssi Kaspian ratsastaa Suomen elokuvateattereihin 2. heinäkuuta.

Pelistä näkee kuitenkin, että uuden *Narnia*-elokuvan toiminnallinen ote on innostanut pelintekijöitä. Ruudulla ryntäilee kymmenittäin telmariinien miekkamiehiä, jotka kaatuvat sankarillisten satuolentojen edessä näyttävästi. Mukana taistelussa ovat myös ensimmäisessä osassa nähdyt jättiläiset, jotka olivat silloin pahan noidan kätyreitä. Nyt jättien olkapäillä voi ratsastaa reppuselässä. Pelaaja voi jättiläistä ohjatessaan lennättää telmariineja kaaressa kuin *Asterix*-sarjakuvissa konsanaan, ja koljatit voivat murskata myös valloittajien katapultteja nyrkeillään. Fysiikkasimulaation ja räsynukkemallinnuksen ansiosta ruudulla sinkoilee tavaraa vaikuttavasti, ja elokuvapelien mittapuulla grafiikka on todella näyttävää. Tappelu ei ole kuitenkaan liian hurjaa.

– Pelissä on paljon taistelua, mutta se on pelkkää satuväkivaltaa. Pelissä ei nähdä silpomista tai verta, vaan piirroselokuvamaisen liioitellusti lenteleviä hahmoja. Kyseessä on kuitenkin Disneyn elokuva, Parsons painottaa.

Myöhemmin pelissä nähdään myös muita Narnian satuolentoja. Valtavat kävelevät puut ovat erityisen hienoja. Yhdessä erikoisemmassa kentässä lennetään telmariinien linnoitukseen aarnikotkan selässä. Pelaaja voi lentää vapaasti linnan tornista toiseen, ja kenttä on vaikuttavan iso.

Mutta kuinka hyvin PlayStation 2 ja Wii jaksavat pyörittää grafiikkaa, joka näyttää sopivan enemmän Xbox 360:lle ja PlayStation 3:lle? Testin perusteella hyvin, vaikka vähemmän tehokkaiden konsolien ruudulla juoksenteleekin vähemmän ritareita kerrallaan.

– Suosikkialustani *Prince Caspian* -pelille on Wii. Liikeohjaaminen ja eleiden tekeminen on hauskaa, ja rakastan sitä, kuinka Wii avaa pelaamista uusille ihmisille. Joka koneella on vahvuutensa ja omat kohdeyleisönsä. On upeaa, että markkinoilla on nyt niin paljon erilaisia, mutta hyviä, pelikoneita.

Grafiikan lisäksi pelissä on panostettu ääniin. Sitä varten sävellettiin kokonaan oma ääniraita, jota soittamaan hankittiin oikea sinfoniaorkesteri.

Parasta *Prince Caspian* -pelissä on kuitenkin sen tapa painottaa pelaajien yhteistyötä.

– Olemme tehneet ensimmäisen *Narnia*-pelin jälkeen monia pelejä, joissa on pelaajien välistä yhteistyötä. Halusimme painottaa sitä myös *Caspianissa*, sanoo Parsons.

Traveller's Talesin maine hauskojen yhteispelien tekijänä onkin kiistämätön, mistä käy todisteeksi tässä lehdessä arvosteltu *Lego Indiana Jones*. Traveller's Talesin *Lego Star Wars* ja *Lego Indiana Jones* ovat niin mainioita tapauksia, että seuraavia Lego-pelejä malttaa tuskin odottaa. Yhtiö työstää parhaillaan *Lego Batmania*, mutta mikä Lego-peli on tekijöiden unelmissa?

– Haluaisin ehdottomasti tehdä Lego-version *Taru sormusten herrasta* -elokuvista! Tai ehkä *Lego Matrixin*. *Lego Lord of the Rings* ei ole kovin todennäköinen, mutta eihän sitä koskaan tiedä. *Lego Narnia*? Miksipä ei, Parsons selittää suu isossa virneessä.

Pelintekijät eivät ole *Narniaa* tehdessään myöskään unohtaneet tarinaa **C. S. Lewisin** kirjoissa.

– Luin pienenä jatkuvasti kirjoja; *Narniaa*, *Viisikkoja* ja kaikkea muuta. Näyttää siltä, että nuoret lukevat nykyään vähemmän kirjoja, joten voi vain toivoa, että *Prinssi Kaspian* -elokuva ja -peli houkuttelevat ihmisiä *Narnia*-kirjojen pariin, Arthur Parsons toivoo.

ERILAINEN PRINSSI NINTENDO DS:LLÄ

Nintendo DS-käsikonsolin *Prince Caspian* on hyvin erilainen peli kuin muilla koneilla nähtävä seikkailu. Kyseessä on roolipeli, jossa on hyvin erikoinen taistelujärjestelmä. Pelaaja piirtää DS:n ruudulle erilaisia kuvioita, jotka käynnistävät hahmojen hyökkäyksiä. Prinssi Kaspianin miekkaillessa pelaaja saa siis todellakin tehdä töitä eikä vain painella muutamaa nappia. Pääsimme testaamaan DS-prinssiä vain pikaisesti, joten pelin viehätys pidemmällä aikavälillä jäi vielä selvittämättä. Lisäksi DS-peli näyttää huomattavasti karummalta kuin isommat serkkunsa.

ARVOSTELUT alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

15 Super Smas Bros. Brawl
16 Race Driver: GRID, LEGO Indiana Jones
17 Ben 10: Protector of Earth, Clever Kids: Dino Land
18 Boom Blox, Wii Fit
19 Apollo Justice: Ace Attorney, Trackmania United Forever
20 Hannah Montana Music Jam, The World Ends With You

VIEKÖ AHNEUS MAUN MUSIIKKIPELEISTÄ?

MUSIIKKIPELIT OVAT VIIMEINKIN tehneet läpimurtonsa. Suomen myydyimpien pelien listalla komeilevat kuukaudesta toiseen *Guitar Hero* -pelisarjan ja pleikkarin suositun *SingStar*-karaoken eri osat.

Musiikkipelit eivät ole uusi ilmiö. Japanin pelihalleissa on voinut soittaa kitarasoittimella *Guitar Heron* kaltaista *Guitar Freaksia* jo vuosia sitten. Takavuosien Dreamcast-pelikonsolilla pelailtiin hauskaa *Samba de Amigoa*, jossa heilutellaan rytmikkäästi marakasseja.

Guitar Heron aihepiiri ja sen kitara-peliohjain avasivat kuitenkin markkinat musiikkipeleille. Kukapa meistä ei ole kuvitellut olevansa rocktähti?

Yhdysvalloissa marraskuussa 2005 ja Suomessa keväällä vuonna 2006 julkaistu *Guitar Hero* ja sen jatko-osat räjäyttivät pankin. On vaikea uskoa, että vain kahdessa vuodessa koko musiikkipelien kenttä on kasvanut räjähdysmäisesti. *Guitar Herosta* on julkaistu jo kolme versiota, ja kesällä on tulossa vain Aerosmithin biisejä sisältävä *Guitar Hero Aerosmith* ja myöhemmin vastaavanlainen *Guitar Hero Metallica*. Wiille julkaistaan *Battle of the Bands* ja Konamilta on myös tulossa uusia musiikkipelejä.

Yhdysvalloissa puolestaan on jo julkaistu mahtava *Rock Band* -peli, jossa ideaa on laajennettu pelkästä kitaransoittamisesta koko bändiksi. *Rock Bandissa* soitetaan kitaraa, bassoa, rumpuja ja vielä lauletaankin. Jokaista voi soittaa erikseen, mutta bändinä soittaminen on kaikista hauskinta.

"Bändinä soittaminen on kaikista hauskinta."

Upeinta musiikkipeleissä on se, että ne laajentavat pelaajakuntaa. Näitä pelejä voivat pelata muutkin, kuin superaktiiviset peliharrastajat. Koko perhe voi pelata näitä pelejä yhdessä ja kaverit voi myös ottaa mukaan. Eikä iällä tai sukupuolella ole väliä. Kaikki tietävät, miten kitaraa ja rumpuja soitetaan. Pelikustantajat jaksavat paasata, kuinka pelimarkkinoita pitää laajentaa ja kuinka hienoa on, että nämä musiikkipelit kelpaavat kaikille. Samat kustantajat eivät kuitenkaan uskaltaneet julkaista vastaavanlaisia pelejä vuosiin, koska eivät uskoneet niiden menestykseen. Nyt ne ovat tuomassa markkinoille nopean rahan toivossa pilvin pimein kopioita menestyvistä musapeleistä. *Rock Bandin* "innoittama" Activision tuo vuoden lopussa markkinoille *Guitar Hero World Tourin*, jossa voi soittaa kitaran ohella – aivan oikein – rumpuja, bassoa ja vielä laulaa.

Kaikista ärsyttävintä on se, että musiikkipelien tekijät solmivat jo sopimuksia levy-yhtiöiden ja artistien kanssa saadakseen näiden musiikin yksinoikeudella vain omaan peliinsä. Mitäs sitten, kun omat suosikkibiisit ilmestyvätkin juuri sille pelille, jota ei omista? Ja pelisoittimet eivät toimi keskenään eri peleissä, vaan jokainen musiikkipeli tarvitsee omat kitaransa ja rumpunsa.

Pian markkinat ovat tupaten täynnä kehnoja musiikkipelejä ja turhautuneita kuluttajia, joten pelikustantajat voisivat hieman jarrutella. Ahneus johtaa ikävään loppuun.

–THOMAS PUHA

PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!

KIINNOSTUITKO PELISTÄ? Tästä symbolista tunnistat jutut, joiden pidemmät versiot löydät *PELAA!*-lehden sisarsivustolta Peliplaneetasta osoitteessa ***www.peliplaneetta.net.***

PELIPLANEETTA.NET

ARVOSTELUASTEIKKO

★★★★★ PARAS

★★★★☆ LOISTAVA

★★★☆☆ HYVÄ

★★☆☆☆ HEIKKO

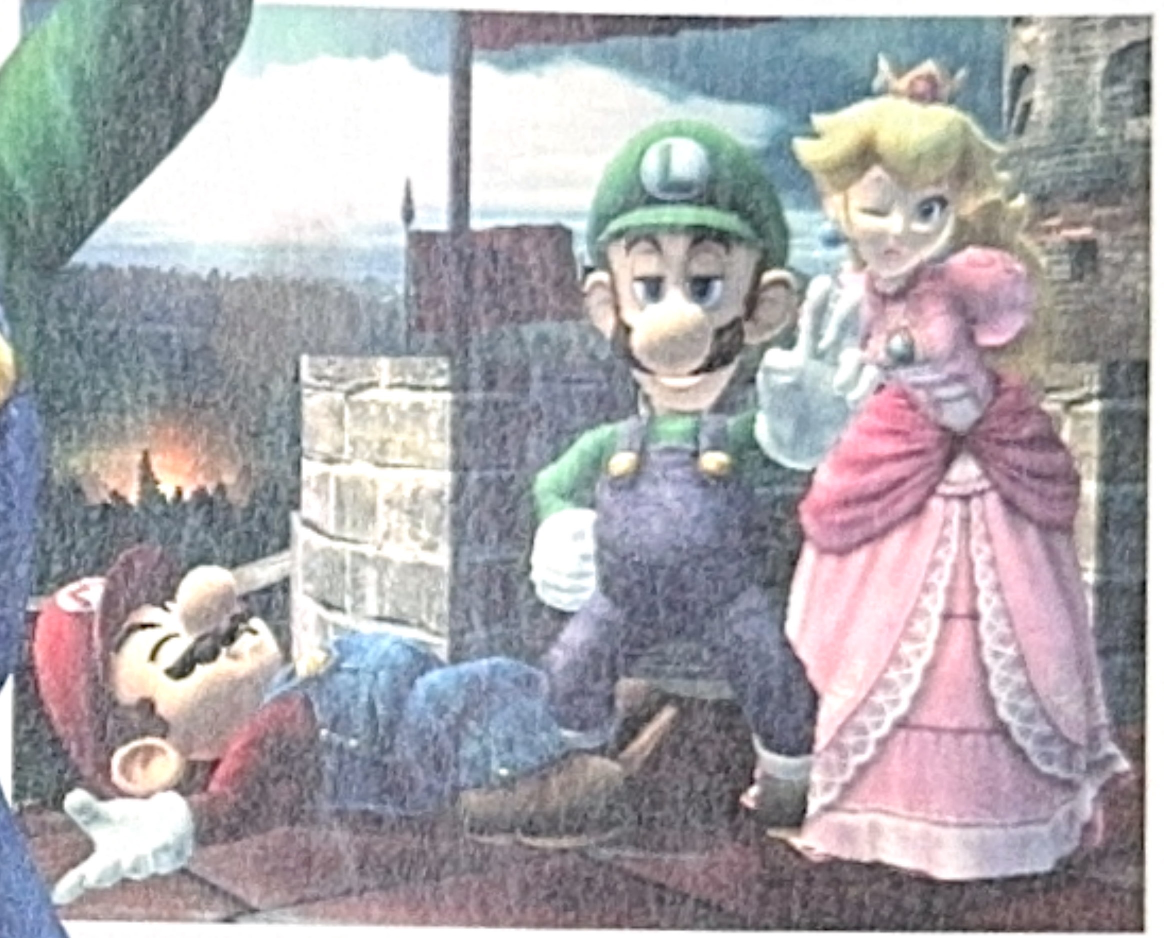
★☆☆☆☆ SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

KATSO IKÄRAJAT JA PELIKUVAUKSET!
Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

18+ IKÄRAJA | KIROILU | KAUHU | VÄKIVALTA

SYRJINTÄ | SEKSI | HUUMEET | UHKAPELIT



Nintendo-suosikkien VAPAAOTTELU

SUPER SMASH BROS. BRAWL
★★★★★
\+ Huikea neljällä pelaajalla...
– ...paljon tylsempi yksinpelinä.
3+ PELIKONE: Wii

Super Smash Bros. -pelisarja on maailmalla Nintendon suosituimpia – ja syystäkin. Sen edelliset osat ilmestyivät Suomessa pienemmän yleisön konsoleiksi jääneille Nintendo 64:lle ja GameCubelle, joten aluksi on syytä kerrata, mistä ihmeestä on kysymys.

Kyseessä on tappelupeli, joka kasaa yhteen hahmoja kaikista mieleen tulevista Nintendon peleistä, ja asettaa nämä suureen turnaukseen pieksämään toisiaan. Tutun *Mario*-jengin lisäksi ringistä löytyy hahmoja niin *Pokémonista*, *Starfoxista*, *Zeldasta*, *Fire Emblemistä* kuin *Kirbystäkin*. Ensimmäistä kertaa mukana on nyt myös Nintendo-pelien ulkopuolisia hahmoja. Marion vanha kilpakumppani Sonic-siili ja aivan väärään paikkaan eksynyt supersotilas Solid Snake *Metal Gear Solid* -peleistä tekevät *Brawlin* myötä ensiesiintymisensä pelisarjassa.

Jos taistelijakaarti ei ole tappelupelille mitenkään tavanomainen, sitä ei myöskään ole itse taistelun mekaniikka. *Mario*-peleille tyypillisesti ottelut eivät suinkaan ole mitään kuolonmatseja, vaan taistelijat takovat toisiaan niin kauan, kunnes saavat vastustajansa joko sinkoamaan pois ruudusta tai putoamaan areenalta pois. Vitsi piilee siinä, että mitä enemmän taistelijat ottavat osumaa, sitä herkemmin ne lähtevät lentoon. Lopulta pieninkin tönäisy voi lennättää väsähtäneen taistelijan jorpakkoon.

Jotta homma ei menisi liian yksinkertaiseksi, on parhaimmillaan neljän ottelijan välisiksi kehkeytyvissä otteluissa kanssakisailijoiden lisäksi myös muita vaaroja. Kentät ovat pullollaan hajoavaa materiaalia ja piilotettuja ansoja, kuten kaahaavia kart-autoja tai laavaa. Ottelut kestävät nopeimmillaan muutamia sekunteja, ja meininki on armotonta.

Tappelupelien luonteeseen kuuluu, että niitä ei juuri pelata yksin. Koska sopivaa peliseuraa ei kuitenkaan aina ole tarjolla, ovat pelintekijät perinteisesti yrittäneet lisätä uusiin tappelupeleihin jos jonkinnäköistä yksinpelimeininkiä. *Super Smash Bros. Brawlin* yksinpelitila on keskimääräistä parempi yritys. Se tarjoaa mukavien välianimaatioiden ja sympaattisen tarinan siivittämän kokemuksen, jossa tappelupelin kontrolli- ja pelimekaniikkaa yritetään sovittaa sivuttain vierivään tasoloikkaseikkailuun. Paras ja lähestulkoon ainoa syy *Super Smash Bros. Brawlin* olemassaoloon ja pelaamiseen on kuitenkin moninpeli.

Tämä onkin Wiin ehdottomasti parhaimpia moninpelikokemuksia, joka päihittää jopa *Mario Kartin*. Huima tempo yhdistettynä suorastaan hulvattomaan meininkiin on tappavan tehokas perusresepti, jota maustetaan vielä kattavalla 35 taistelijan valikoimalla ja monipuolisella sekä kekseliäällä kenttävalikoimalla. *Super Smash Bros. Brawl* on Wiin ja koko nykyisen konsolisukupolven moninpelien kiistatonta eliittiä. –TERO LEHTINIEMI

Suoraviivaista kilpa-ajoa kaikille

Nykyään autopeliä arvosteltaessa voi suoralta kädeltä jättää pois maininnat siitä, että mukana on satoja oikeita autoja, kymmeniä ratoja ja mahdollisuus autojen muokkaamiseen. Nämä ominaisuudet ovat jo niin peruskauraa, ettei niitä tarvitse edes mainita. Sen sijaan voi keskittyä suoraan siihen tärkeimpään asiaan eli ajotuntumaan.

Race Driver: GRIDistä löytyy kuitenkin niin paljon erityylistä ajamista, että pelkän ajamisen luonnehtiminen on kova pala. Peli on käytännössä jatkoa *ToCa*-sarjalle, mutta sitä on maustettu romurallilla, sivuluisukisoilla ja vastaavalla, enemmän amerikkalaiseen makuun sopivalla sisällöllä. Tällä on omat hyvät ja huonot puolensa, mutta itse ainakin innostuin esimerkiksi romurallista tavattomasti.

Kaikki *GRIDin* pelityypit ovat huolella luotuja ja mietittyjä. Ne vievät pelin kauas pois simulaatioiden piiristä ja avaavat ovensa niille, jotka eivät ole niin innostuneita pelkästä rata-autoilusta. Ainoastaan sivuluisukisat saivat haukottelemaan, mutta muuten *GRIDin* sisältö on viihdyttävää lähes kauttaaltaan. Pelin ratavalikoima on loistava ja voitosta kamppailee samaan aikaan yli kymmenen muuta kuskia, jotka antavat vastusta, mutta tekevät myös virheitä.

Peli vaikuttaa kuitenkin epäjohdonmukaiselta. Toisinaan peli yrittää olla simulaatio, mutta tätä realismia rikotaan jatkuvasti ominaisuuksilla, jotka eivät sovi kuvaan. *GRID* keskittyy peltien ruttaamiseen, huikeaan nopeuteen ja fiilikseen. Kisan lopettavat ajovirheet saa anteeksi pikakelaamalla aikaa taaksepäin. Ja koska jarrut ovat erittäin tehokkaat, auto kääntyy sivuluisuun ja siitä takaisin radalle vaivatta, eikä tiukkoihinkaan mutkiin tarvitse pysähtyä, vaan vauhti pysyy päällä koko ajan. *GRIDin* pelaaminen on hauskaa, mutta se ei tyydytä kaikkein vaativimpia virtuaalikuskeja. Suurempaa yleisöä helposti lähestyttävä *GRID* jaksaa viihdyttää yksin ja porukassa. –EEMELI REKUNEN

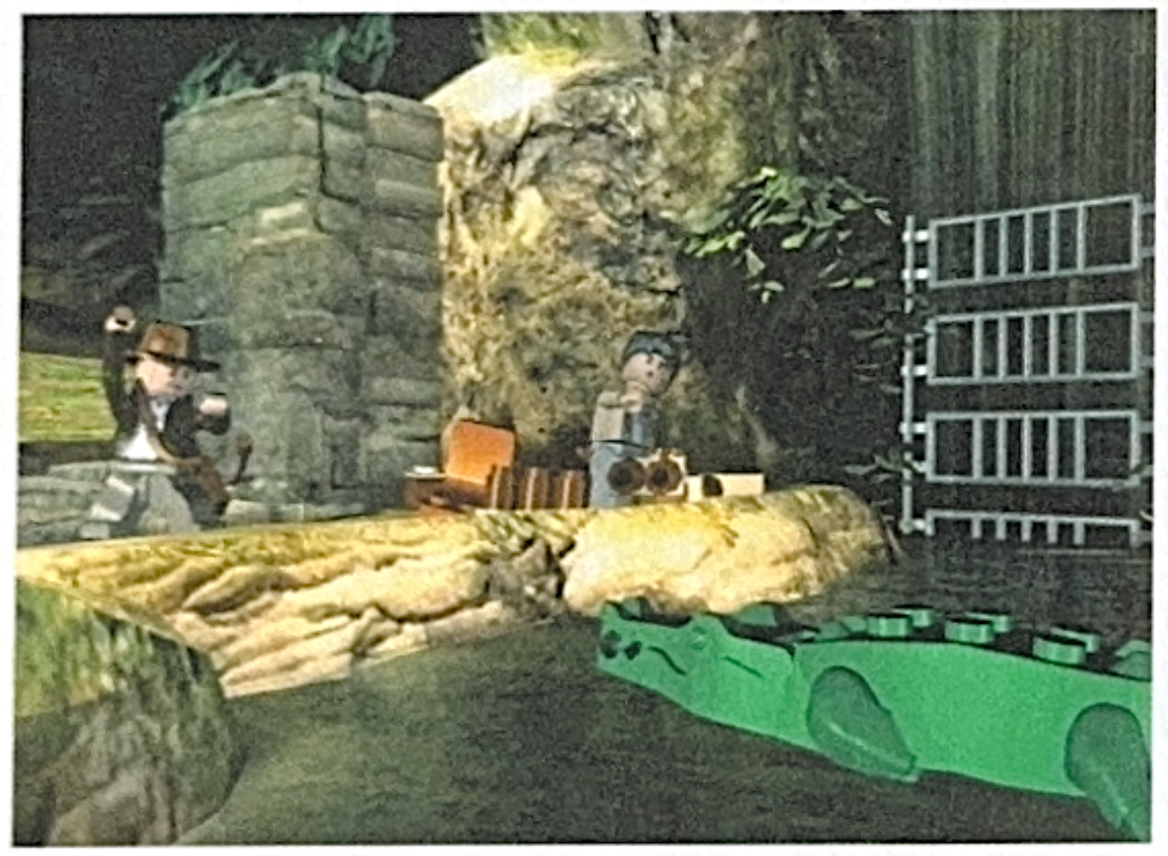
RACE DRIVER: GRID
★★★★

+ Nopeaa ja hauskaa...
– ...mutta ei kovin todentuntuista ajoa.

7+

PELIKONEET: PS3, Xbox 360, pc

Vauhdikasta palikka-arkeologiaa



Vanha kunnon Indy on pinnalla nyt, kun elokuvasarjan uusin tulokas *Indiana Jones ja kristallikallon valtakunta* pyörii elokuvateattereissa, mutta pelissä ei ole siitä lainkaan kohtauksia. Sen sijaan Lego-ukoilla kuvitettu *Lego Indiana Jones* kattaa koko alkuperäisen trilogian eli *Kadonneen aarteen metsästäjät, Tuomion temppelin* ja *Viimeisen ristiretken*. Natsiroistotkin ovat menossa mukana, mutta missään vaiheessa ei viitata kansallissosialismiin, näytetä hakaristiä tai edes viitata heihin tällä nimellä.

Elokuvien tapahtumat kerrataan uskollisesti, mutta kohtaukset on tehty kieli poskella ja huumoripitoisesti, ja jylisevästä musiikista vastaa luonnollisesti kultasormi **John Williams**. Elokuvien pelottavammat kohtaukset on toteutettu hyvällä maulla, joten kättä ei tarvitse pistää jälkikasvun silmien eteen missään vaiheessa.

Indiana luottaa pyhään kolminaisuuteen – hoksottimiinsa, nyrkkeihinsä ja ruoskaansa. Lähitaistelu on vanhan ajan tylytystä, jossa ei mustia silmiä säästellä. Kentistä löytyviä esineitä voi käyttää aseina ja ajoneuvojen puikkoihin voi hypätä huristelemaan. Luvassa on esimerkiksi ikimuistoinen kohtaus *Viimeisestä ristiretkestä*, jossa Indy tappelee muskeliveneessä. Indylle luonteenomaisia piirteitä lukuun ottamatta seikkailu toimii kuin *Lego Star Warsissa*. Pääosassa on legokolikoiden metsästäminen, joka on hupaisan koukuttavaa touhua.

Ilahduttavasti *Traveller's Tales* on kuitenkin ymmärtänyt, mikä tekee *Indiana Jonesista* kaikkien aikojen arkeologin eikä ole vain kopioinut ideoita *Lego Star Wars* -peleistään. Konseptia on kehitetty eteenpäin ja lapsenmielinen huumori puree kaikenikäisiin. Kaverille voikin antaa toisen ohjaimen, sillä tätä toimintaa ei kukaan halua katsella sivusta. –SIMON ELO

LEGO INDIANA JONES
★★★★

+ Aito Indy-tunnelma...
– ...ja aidon kiperät Indy-pulmat.

7+

PELIKONEET: PS3, Xbox 360, Wii, PS2, pc, DS, PSP

Piirrospoju läpsii robotteja

Cartoon Network -piirroskanavan *Ben 10* on USA:ssa huippusuosittu, ja eiköhän sama ilmiö ehdi vielä tännekin. Sitä edeltää *Ben 10: Protector of the Earth* -lisenssipeli, joka on odotettua parempi.

Pelin ja sarjan sankari Ben Tennyson on kymmenvuotias poika, joka muuttuu kymmeneksi erilaiseksi avaruusmuukalaiseksi rannekellolta näyttävän vimpaimen avulla. Kun maapalloa uhkaavat pahat muukalaiset ja robotit, Ben osaa siis lauantaiaamun piirrettyjen perinteitä kunnioittaen vääntää niiden lonkerot solmuun kymmenellä eri tavalla. Jostain syystä pelissä on kuitenkin vain 5 eri muukalaisvoimaa, joten Ben-parka on puolikunnossa.

Piirrospauke on siirretty peliin mielikuvituksettomasti, mutta toimivasti. Täysi-ikäiselle pelaajalle toiminta tuntuu ensin oudon tutulta, ja sitten valkenee: pelimekaniikka on nyysitty mainioista *God of War* -peleistä, mutta ilman niiden karmeaa verellä lotrausta.

Benin eri olomuodot lennättävät pahuuden kätyrejä pitkin poikin näyttävästi ja helposti. Välillä hakataan isoja pomoja, jotka nekin kukistetaan *God of Warin* tapaan. Ensin paljastetaan heikko kohta ja sitten painellaan ohjaimen nappeja pelin nuottien mukaan. Muukalaisten supervoimat ovat nekin ihan hienoja.

Ben 10 on siis ihan mainio nuorten poikien toimintapeli, mutta vaihtelua se kaipaa. Hyökkäileviä ilkiöitä on niin paljon, että puolessa välissä kenttää alkaa haukotuttaa. Kymppi-Pena kannattaa nauttia piirrettyjen tapaan: puolen tunnin annoksina. –JANNE PYYKKÖNEN

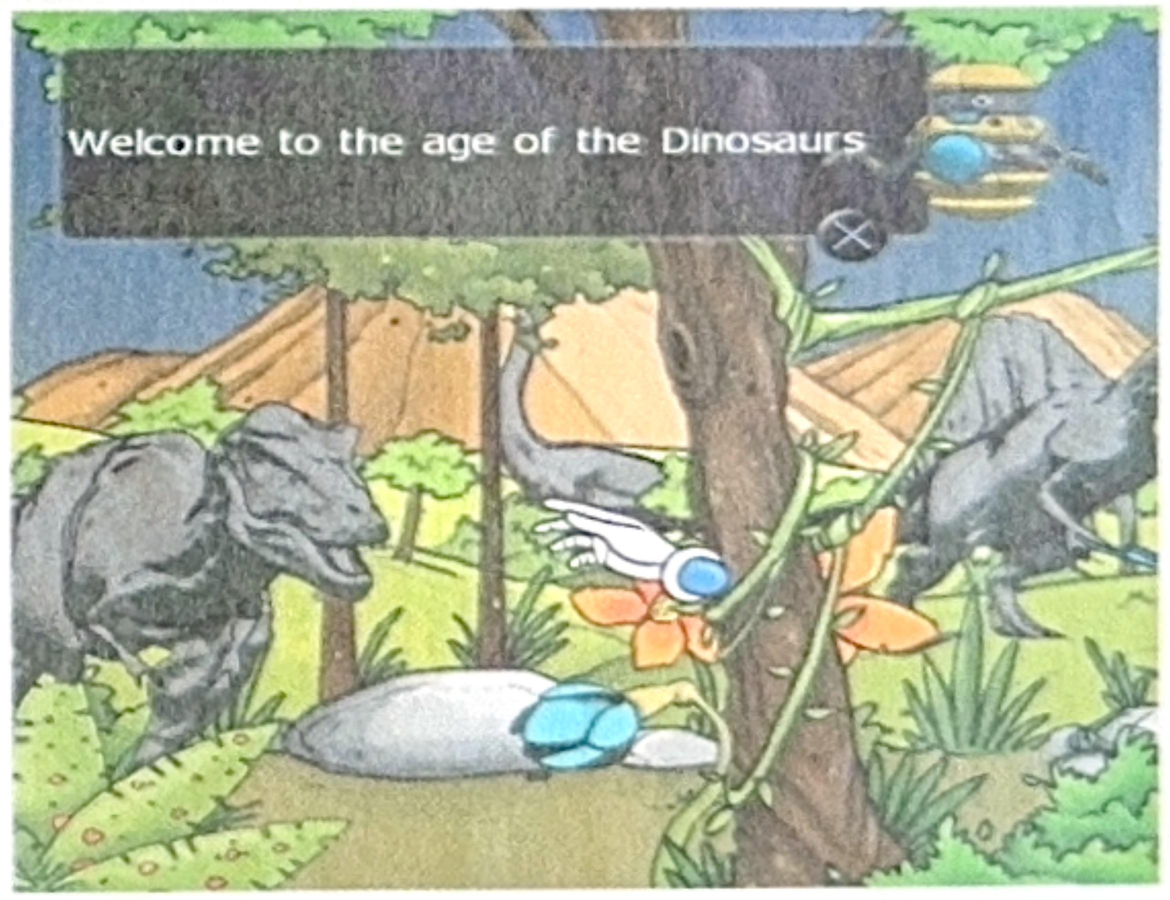
BEN 10: PROTECTOR OF THE EARTH
★★★

+ Selkeä ja sujuva...
– ...mutta liian yksioikoinen kympin peliksi.

7+

PELIKONEET: PS2, Wii, DS

Lastenpeli jurakaudelta



Midas-yhtiön uusi *Clever Kids* -lastenpelisarja perustuu hyvään ajatukseen: 6–12-vuotiaille annetaan aivojumppaa mielenkiintoisten aihevalintojen avulla. Sarjan ensimmäiset pelit kertovat poneista ja dinosauruksista ja myöhemmin mennään esimerkiksi ulkoavaruuteen. Valitettavasti matka hirmuliskojen maailmaan ei vielä vakuuta.

Clever Kids: Dino Land aloitetaan kasaamalla palapelejä, jotka kuvaavat eri dinosauruksia. Valmiit muinaisolennot avaavat uusia minipelejä, ja palkinnoksi kerrotaan myös dinosaurusfaktoja. Kuulostaa hyvältä, mutta pelin jakama dinosaurustieto on aika onnetonta. Näkökyvyllä varustettu napero näkee ruudulta itsekin, että stegosauruksella on pieni pää, mutta peli paljastaa tämän kuin suurenkin yllätyksen.

Minipelit vaihtelevat turhista liukupalapeleistä ihan toimivaan matematiikkaharjoitukseen, mutta kovin montaa niitä ei ole. Dinosaurustietoa ei alun faktojen jälkeen saa kuin pelin tietovisassa, joka on toimiva. Suomalaisperheille on kuitenkin iso miinus se, että *Dino Landia* ei ole käännetty suomeksi. Niinpä lapsi ei pääse itse oppimaan ilman kielitaitoisen aikuisen apua. Halvat tuotantoarvot näkyvät pelin matalassa hinnassa.

Dino Land onkin teoriassa hyvä, mutta käytännössä epäonnistunut tuotos. Olin itse alle kouluikäisenä aito dinosaurushullu, ja olisin hetkessä vaihtanut tämän ruman ja niukasti dinotietoa sisältävän pelin kunnolla kuvitettuun tietokirjaan. Toivottavasti *Clever Kids* -sarjan tulevat pelit selviävät pois tästä esihistoriasta, jossa lastenpeli on synonyymi halpatuotannolle.

–JANNE PYYKKÖNEN

CLEVER KIDS: DINO LAND
★

+ Dinosaurukset ovat kiinnostavia...
– ...jopa tässä pelissä.

3+

PELIKONEET: PS2, pc, DS

Kokoa ja tuhoa

Jenga on suosittu seurapeli, jossa puupalikoista rakennettua tornia puretaan samalla, kun yritetään olla kaatamatta koko rakennelmaa. Jokainen pelaaja nappaa vuorollaan yhden palasen ja lisää sen koko pinon päällimmäiseksi. Tähän varsin yksinkertaiseen, mutta äärimmäisen hauskaan ideaan perustuu myös pulmanratkontapeli *Boom Blox*. Se on ensimmäinen elokuvaohjaajana paremmin tunnetun **Steven Spielbergin** ja Electronic Arts -peliyhtiön yhteistyönä syntynyt peli Wii-konsolille.

Virtuaalipalikoilla voi toki tehdä muutakin. *Boom Bloxin* taka-ajatuksena on purkaa ja koota, räjäytellä ja järjestellä lukemattomia erilaisia palasista kyhättyjä rakennelmia. Apuna ovat erilaiset pommit, keilapallot, lasersäteet ja kulmikkaiden pelihahmojen kyvyt. Kaikki perustuu uskottavaan ja toimivaan fysiikkamallinnukseen, jonka ansiosta pelaajan ei tarvitse irvistellä tehtävien aikana turhautuneesti. Pelaaminen pysyy koko ajan hersyvän hauskana ja koukuttavana puuhasteluna, jota on helppo suositella kenelle tahansa. Kynnys tarttua ohjaimeen on harvinaisen matala, joten kyseessä on todellinen seurapeli koko perheelle sadepäivien ajanvietteeksi.

Mukana on kiva moninpeli, ja kaverin kanssa voi kilpailla tai yrittää tehdä rakentavaa yhteistyötä. Kun huima määrä minipelejä ja kenttiä käyvät liian tutuiksi, pelistä löytyy kaupan päälle erinomainen kenttäeditori omien tasojen tekemistä varten. Pelintekijät ovat yhdistelleet useiden tunnettujen pelien parhaita puolia tavalla, jonka lopputuloksena on leikkimielinen aivopähkinä jokaiseen makuun.

–JUHA WAKONEN

BOOM BLOX
★★★★

\+ Helppo aloittaa...

– ...äärimmäisen vaikea lopettaa.

3+ **PELIKONE:** Wii

Hassuttelua oikeussalissa

Kyllä ne osaavat siellä Japanissa. Hullunhauskat *Ace Attorney* -käsikonsoliseikkailut ovat jo neljännessä osassaan, eikä pelisarja osoita mitään hyytymisen merkkejä.

Pääosassa on, kuten aiemminkin, nuori ja kokematon asianajaja. Edellisten pelien päähenkilö, Phoenix Wright, on nyt kuitenkin eläkkeellä. Uusi tulokas on ensimmäistä murhaepäiltyään puolustava Apollo Justice, joka hermoilee ja epäilee kykyjään. Sankarin puolella ovat oikeus, iso ja pelottava ääni sekä pelin aikana paljastuvat maagiset kyvyt.

Apollo Justice on perinteinen japanilainen seikkailupeli, jonka lajityyppiä harrastajat kutsuvat "visuaaliseksi romaaniksi". Kuten nimestä voi arvata, se tarkoittaa, että pelaajan luettavana on hurja määrä tekstiä. Jos englanninkielen taidot eivät riitä, niitä on pakko kehittää pelatessa. Pelin sydämen muodostava teksti on nimittäin tungettu täyteen vitsejä, sanaleikkejä ja muuta hassuttelua. Samalla on kuitenkin seurattava silmä tarkkana todistajien lausuntoja, joista etsitään valheita ja virheitä. Animetyyliin piirretyt ja hauskasti ilmeilevät pelihahmot täydentävät mainiosti tekstivirtaa.

Phoenix Wright -pelejä pelanneet tietävät tasan tarkkaan, mitä saavat: peli on päähenkilöitä ja pieniä teknisiä parannuksia lukuun ottamatta aivan sama kuin ennenkin. Uuden päähenkilön takia *Apollo Justiceen* voivat helposti tutustua myös ne DS-pelaajat, jotka eivät tunne sarjaa

entuudestaan. Se kannattaa, sillä hyvät huumoripelit ovat nykyään kauhean harvassa.

–JANNE PYYKKÖNEN

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY
★★★★

\+ Tämän hilpeämpiä murhatutkimuksia ei ole.

– Tutkimukset etenevät etanan vauhtia.

12+ **PELIKONE:** DS

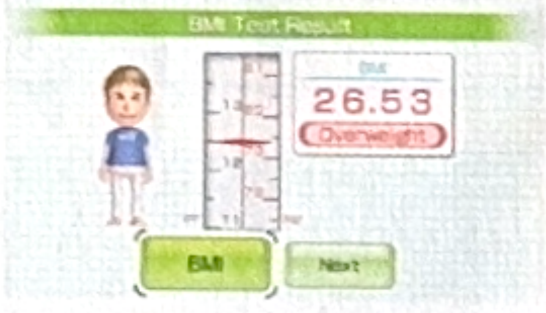
Hyppää vaa'alle

Seuraava askel Nintendon suunnitelmassa valloittaa maailman olohuoneet on *Wii Fit*. Kuntoiluvälineen ja videopelin sujuvasti yhdistävä paketti haluaa tehdä pelaamisesta liikuntaa ja liikunnasta hauskaa, ja se onnistuukin siinä – ainakin melkein.

Fitin keskeinen osa on mainostettu ja paljonpuhuttu tasapainolauta, joka mittaa pelaajan painon lisäksi painopisteen vaihteluita. Sen avulla pidetään kirjaa painoindeksin vaihteluista, mutta *Wii Fitiä* ei kannata pitää suoranaisena laihdutusvälineenä. Sen kevyet harjoitukset pitävät yksinään korkeintaan painoa kurissa, ja oikea laihdutus vaatii kuntoilusuunnitelmaa ja ruokavalion valintaa. Niihin *Fit* ei koske.

Wii Fit onnistuu kuitenkin kevyenä kuntoiluapurina. Pelin punnerrus- ja hölkkäharjoitukset nostavat hien pintaan, mutta samalla Fit pitää kirjaa harjoituksiin kulutetusta ajasta. Se auttaa oman pääkopan sisällä, ja pelin antama palaute rohkaisee liikkumaan tasaisin väliajoin. Joogaharjoituksissa lauta on parhaimmillaan. Videopelien tai istumatyön rasittamat lihakset hyötyvät huikeasti erilaisista venytyksistä. Nuoremmat kuntoilijat innostuvat mäkihypyn kaltaisista leikkimielisistä harjoituksista.

Wii Fit -laudan kaltaisten erikoisohjaimien ongelma on kuitenkin aina se, että niille ei tule tarpeeksi pelejä. *Wii Fitin* ja Wii-konsolin käsittämätön myyntimenestys USA:ssa ja Japanissa varmistavat kuitenkin, että lautaa tukevia pe-



lejä tulee myös tulevaisuudessa. Jo nyt *Wii Fitille* on tuloillaan hiihtopeli *Family Ski* ja *Shaun White Snowboarding* -lumilautailu, joten näyttää siltä, että liikunnan riemua riittää vielä pitkään.

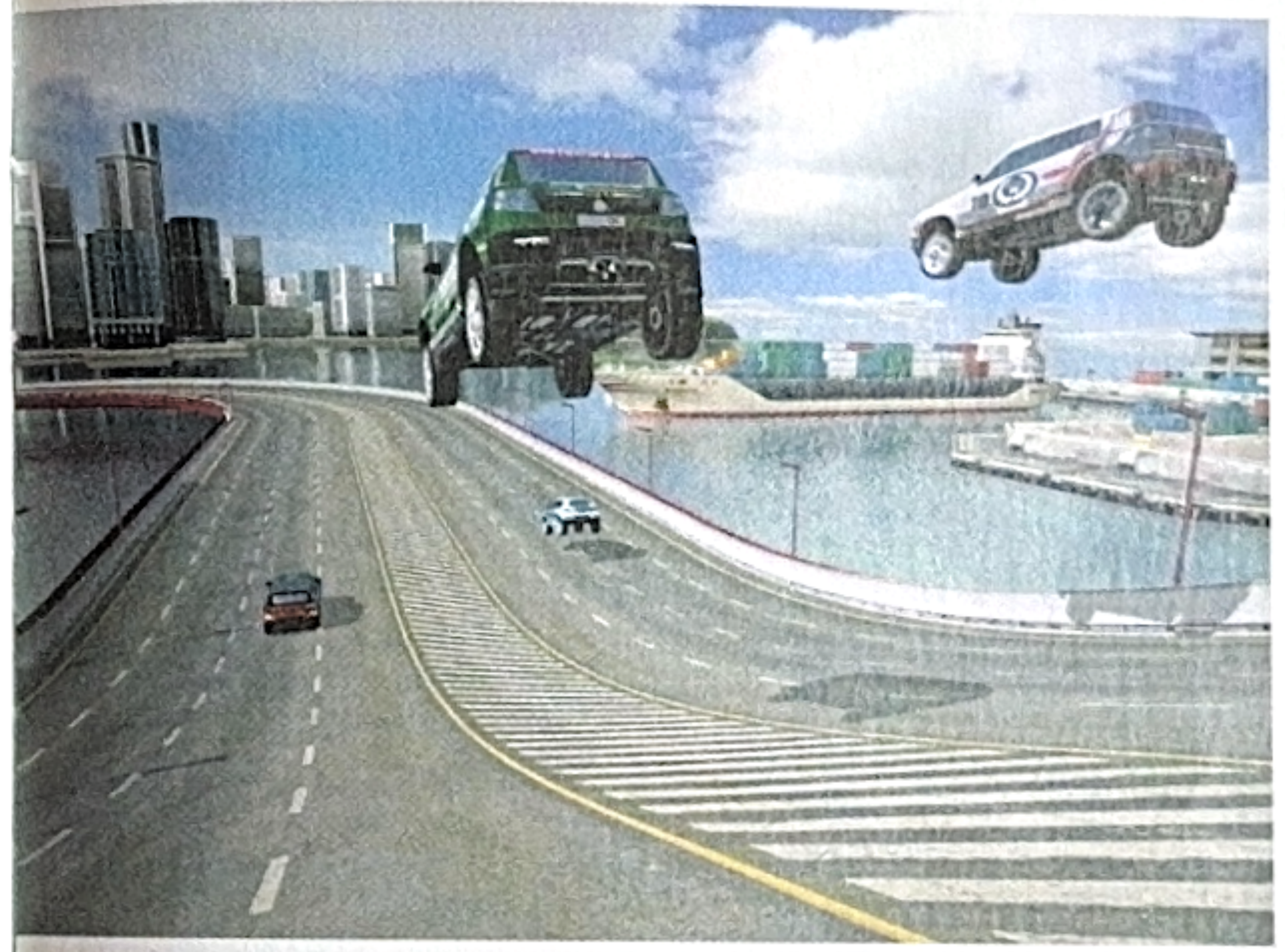
–JANNE PYYKKÖNEN

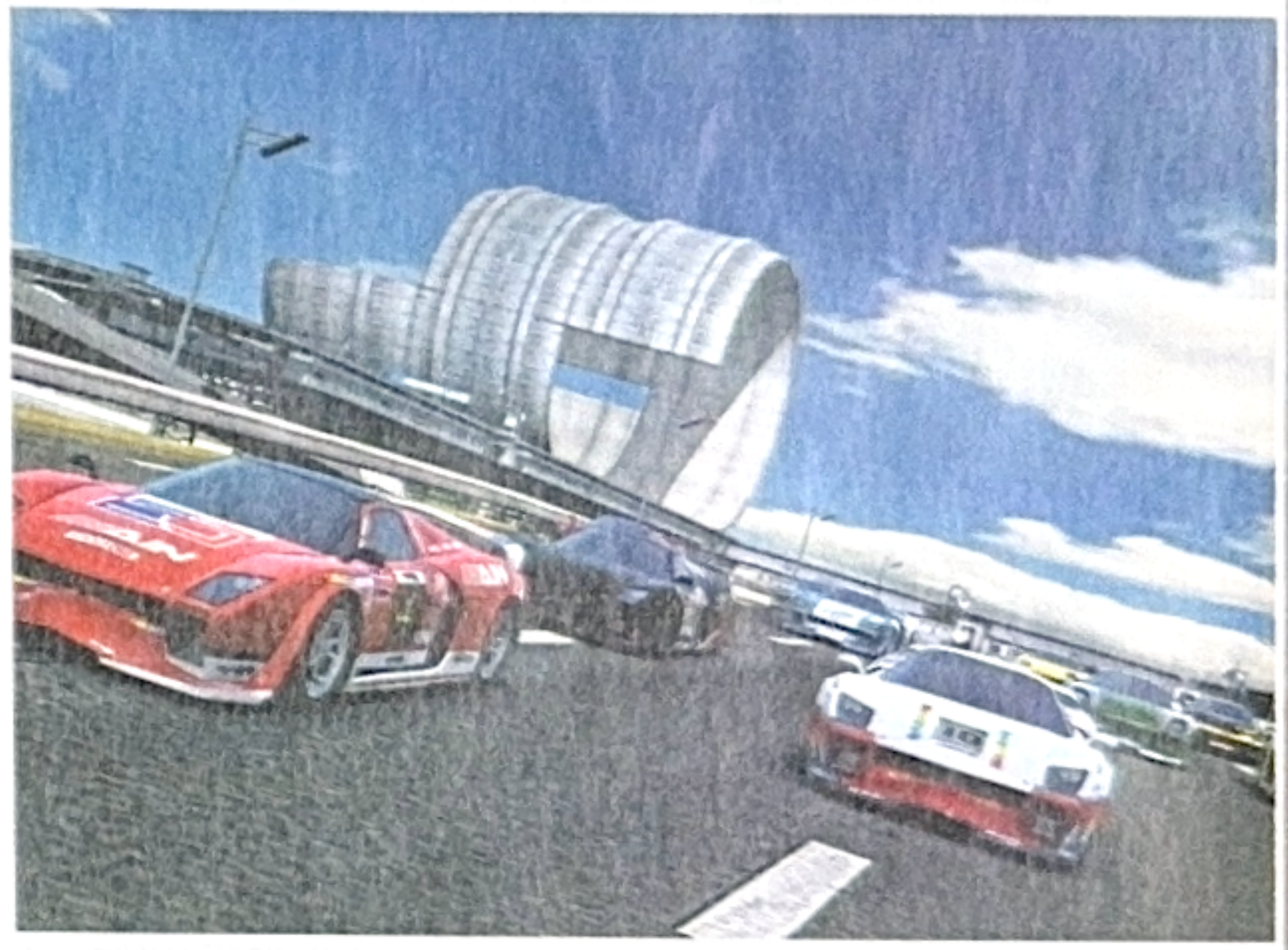
WII FIT
★★★★

\+ Auttaa liikkumaan...

– ...mutta ei voi pakottaa.

3+ **PELIKONE:** Wii





Raivostuttava riemuralli

Trackmania on ajopelisarja, joka saa *Burnoutit* vaikuttamaan järkeviltä, *Motorstormin* hitaalta ja *Trials 2:n* reilulta. Se yhdistelee rata-ajoa, tasohyppelyä, puzzle-pelattavuutta ja ties mitä muuta, ja mukana on satamäärin enemmän tai vähemmän turhauttavia kenttiä. Sarjan uusin virallinen peli on *Trackmania United Forever*, jonka kanssa samaan aikaan julkaistiin rajoittuneempi ja ilmainen *Trackmania Nations Forever*.

Trackmania panostaa moninpeliin netissä. Kaikki yrittävät vuoron perään joko piestä parhaita kavereitaan tai rakentaa näille haasteita, joista he eivät voi mitenkään selvitä – mutta vetäen kuitenkin niille itse hyvät pohja-ajat. Peli arvioi pelaajia monella osa-alueella niin kansainvälisesti kuin näiden kotimaissakin. On jotenkin kiehtovaa huomata, että nappiin mennyt suoritus nosti Suomen sisäistä rankingia pari pykälää.

Virallisten rata-aikojen ajaminen maksaa pelaamalla tienattavaa pelin sisäistä valuuttaa, jolla voi myös ostella uutta sisältöä muiden pelaajien ylläpitämistä verkkokaupoista. Niinpä pelin ympärillä pyörii kymmentuhatpäinen fanilauma, joka takoo sitä apinan raivolla.

Pelaaminen on todella yksinkertaista puuhaa ja pelin luonteesta kertookin paljon se, että se on suunniteltu pelattavaksi näppäimistöllä. Pelin mukana on myös laadukkaat työkalut, joilla voi tehtailla omia ratoja, maalata autoja ja tehdä kaikenlaista muuta mukavaa.

Trackmania on täyttä rautaa, ja esimerkiksi Steam-verkkopalvelun kautta pikkurahalla myytävä *Trackmania United Forever* tarjoaa mainion tavan saada pelisarjan kaikki mahdollinen herkku yhdessä paketissa.

–MIIKKA LEHTONEN

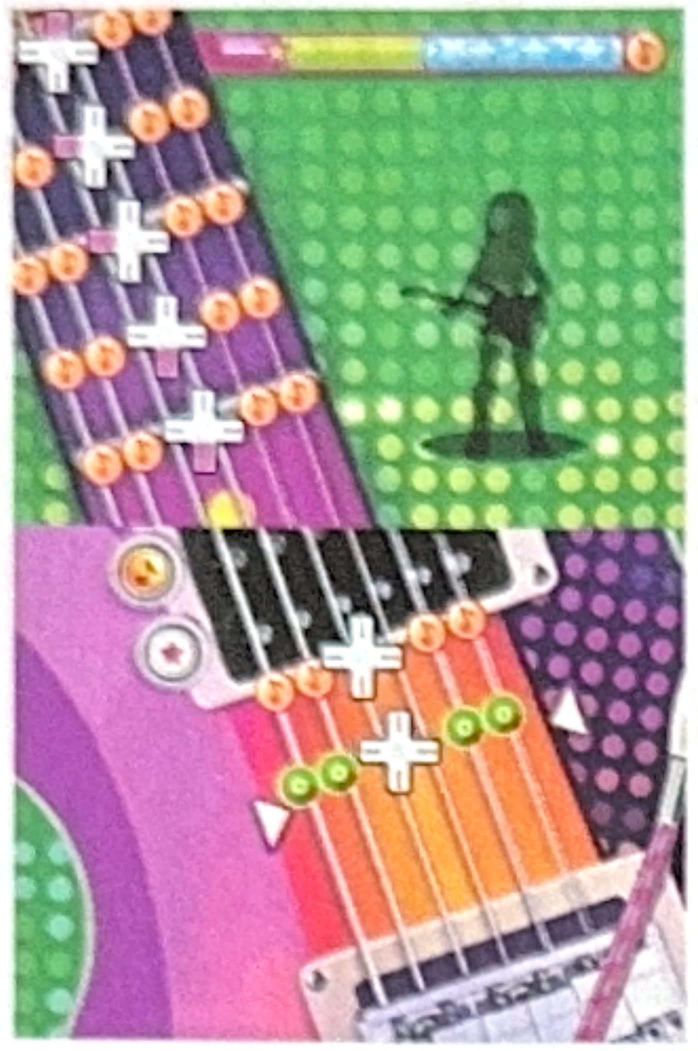
Lataa peli tai ilmaisversio osoitteesta www.trackmania.com

TRACKMANIA UNITED FOREVER
★★★★

\+ Pelattavaa riittää...

– ...melkein liian paljon.

3+ **PELIKONE:** pc



Pop-prinsessa yllätyskeikalla

Hannah Montana, Disney-kanavan moderni vastine satuprinsessoille, on ehtinyt vierailla Nintendo DS:llä jo aiemmin. Tavallisen koululaisen ja britneymäisen supertähden kaksoiselämää viettävän Hannahin eka yritys oli seikkailu, joka ei erityisesti jäänyt mieleen. Nyt poppari yllättää.

Pelin pääosuus on edelleen seikkailua, jossa sompaillaan kodin, koulun ja ostarin väliä erilaisissa minipeleissä. Grafiikka on nyt ihan nättiä 3d:tä, ja musiikki soi edelleen iloisesti.

Musiikissa onkin pelin erikoisvahvuus. *Hannah Montana Music Jamissa* voi soittaa kitaraa, bassoa ja rumpuja tavalla, joka muistuttaa vähän *Guitar Hero* -hiteistä, mutta tuo mieleen enemmän DS:n oman *Jam Sessions* -kitarasimulaattorin. Hannahin kitaran kieliä voi näppäillä kosketuskynällä yksinään tai sointuina ja rumpukalvoja ja peltejä voi paukuttaa ihan samalla tavalla.

Valmiiden biisien päälle soittaminen on mukavaa puuhaa, mutta uskomattominta pelissä on se, että siinä voi säveltää jopa omia kappaleita. Tusinaseikkailu jää täysin musiikkiosuuksien varjoon, vaikka peli ei olekaan mikään oikea musiikkiohjelma. Omat kappaleet ovat kömpelöitä pelkästään sen takia, että eri soittimia on vaikea saada samaan tahtiin. Harjoitus tekee kuitenkin mestarin.

Pisteet menevät siis Disneylle, joka ei tyytynyt tekemään uudesta *Hannahista* vain söpönpinkkiä kevytseikkailua. On lisäksi hilpeää nähdä, että vaikka seuraavassa *Guitar Hero* -musiikkipelissäkin päästään tekemään omia biisejä, popin prinsessa ehti ennen rokkareita. –JANNE PYYKKÖNEN

HANNAH MONTANA MUSIC JAM
★★★

\+ Soittimilla rämpytys on mahtavaa...

– ...ja varsinainen seikkailu unohtui.

3+ **PELIKONE:** DS

Muotia taika-Tokiossa

Shibuya, Harajuku, anime ja J-pop. Japani on muodikkaampi kuin koskaan aiemmin, joten on ihme, ettei maan nykykulttuuria käsitteleviä pelejä ole täällä nähty. Vielä isompi yllätys on se, että aihepiiriin tarttuu tiukalla otteella Square Enixin studio, joka on aiemmin tehnyt *Kingdom Hearts* -seikkailuja Disneyn hahmoista.

Pelillä on yhteistä Squaren tunnettujen *Final Fantasy* -roolipelien kanssa se, että siinä on pääosassa teinituskaa poteva piikkitukkapoju ja että siinä tapellaan paljon. Muu on ihan uutta.

The World Ends With You sijoittuu Tokion Shibuyan muotialueen vaihtoehtoiseen todellisuuteen, jonne päätyneet pelisankarit taistelevat outoja hirviöitä vastaan ja suorittavat tehtäviä hämäräperäiselle porukalle. Onnistuja palkitaan, epäonnistuja "poistetaan".

Varjomaailmassa tavallisilla esineillä on taikavoimia. Rintanapit antavat psyykkisiä voimia, joiden avulla tuhotaan paholaisia. Haarniskojen sijasta päällä on eri tyylin muotivaatteita, jotka nekin antavat erikoiskykyjä. Myös nuudelit ja roskaruoka kasvattavat hahmojen voimia. Lisäksi varjo-Shibuyasta voi vaikuttaa tavallisten ihmisten ajatuksiin ja toiveisiin.

Pelin erikoisuuksia voisi luetella sivukaupalla, mutta tiivistetään: kaikki toimii pelin poppimusiikkia myöten. DS:n kahta ruutua ja kosketusohjausta hyvin hyödyntävä taistelu on sekin erinomaista. Vain perijapanilainen jaaritteleva kerronta hidastaa menoa. *The World Ends With You* iskeekin siis lujaa kahteen kohderyhmään, Japani-kulttuurista kiinnostuneisiin ja roolipelien faneihin. Se antaa myös uskoa siihen, että perinteisiinsä urautunut konsoliroolipelaaminen alkaa ottaa vihdoin rennommin.

–JANNE PYYKKÖNEN

THE WORLD ENDS WITH YOU
★★★★

\+ Hilpeän outoa.

– Tarina laahaa paikoin.

12+ @*! **PELIKONE:** DS

h-town

PELAA! -LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1376, 00101 HELSINKI
PUH: 09-436 93757
FAX: 09-436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
TOIMITUSSIHTEERI: Katriina Puputti
AVUSTAJAT: Tero Lehtiniemi, Thomas Puha, Mikka Lehtonen, Juha Wakonen, Eemeli Rekunen, Kirsi Lindh-Mansikka

ULKOASU
Anssi Mattila

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
PUH: 050-313 7696
EMAIL: harri@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
asiakaspalvelu@pelaa.info

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1376, 00101 HELSINKI
TOIMITUSJOHTAJA: Harri Manninen

Painettu Suomessa, UPC-Vaasa
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET
CARROLS: Iso Omena, Aleksanterinkatu, Itäkeskus, Stockmann

HESBURGER: Espoonlahti, Espoontori, Forum, Itäkeskus, Pasila, Kauppakeskus Linna, Jyväskylä Forum, Järvenpää, Kauniainen, Kerava, Kivikukkaro, Kouvola, Lahti, Lomaa, Oulu Citytalo, Pori Teilimäki, Rovaniemi Sampokeskus, Plaza, Hämeenkivi, Tammela, Pispala, Antintalo, Turku Linja-autoasema, Vaasa, Myyrmanni

TILT PELAAJAN PELIKAUPPA: Hansakortteli Turku, CM Länsikeskus Turku, Kauppakeskus Mylly Raisio, Tampere Keskusta, Tampere Koskikeskus, Kauppakeskus Itäkeskus, Kauppakeskus Sello, Kauppakeskus Jumbo, Ideapark Lempäälä

PRISMA: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Kemi, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Rauma, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus, Zeppelin

KOLUMNI

SYNTINEN AMMATTI

INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION OF EUROPE teetti tutkimuksen pelaamisesta 15 Euroopan maassa. Sen mukaan pelaaminen on yksi suosituimpia vapaa-ajan harrastemuotoja. 40 % kyselyyn vastanneista pelaa viikoittain, ja 16–49-vuotiaat käyttävät pelaamiseen yhtä paljon aikaa kuin television katseluun tai perheen ja ystävien kanssa olemiseen. Tutkimuksessa myös todettiin, että pelaaminen tapahtuu vastuuntuntoisesti, eli että suurin osa pelaavista vanhemmista pelasi lastensa kanssa ja piti silmällä sitä, mitä pelejä lapset ostavat ja pelaavat.

Tulos on rohkaiseva, varsinkin kun railo pelaamista demonisoivien ryhmittymien ja pelaajien välissä on edelleen suuri, ja alan tutkimuksia pyritään tulkitsemaan kuin piru raamattua pelien haitallisuusmyytin pönkittämiseksi.

> "Eihän laiskottelu voi olla ammatti?"

Pelit kärsivätkin samasta ongelmasta kuin televisio ja sarjakuvat aikoinaan. Televisio oli pitkään syntinen laatikko, josta ei ollut mitään hyötyä, ja tyhmälaatikoksi sitä kutsutaan edelleen. Sarjakuvista on puolestaan vasta viime vuosina tullut lähes hyväksytty lukemisen muoto myös Suomessa, ja niitä kehtaavat väittää taiteeksi muutkin kuin divareissa luuhaavat friikit. Varsinkin työn tekoa ihannoivassa kulttuurissa kaikki laiskotteluksi katsottavat ajankäyttömuodot ovat aina joutuneet taistelemaan olemassaolostaan – tai vähintäänkin kunniallisuudestaan.

Surullisen kaksinaismoralistiseksi tilanne muodostuu etenkin siinä vaiheessa, kun harrastuksesta tulee ammatti. Eihän laiskottelu voi olla ammatti – ainakaan kunniallinen sellainen?

Näin hiljattain dokumentin *Counter-Strikea* pelaavasta ruotsalaisnuorukaisten ryhmästä, joka kiersi maailmaa turnauksissa ja kuului alan huippuihin. Pelaamisesta oli tullut ammatti, jolla pojat pystyivät elättämään itsensä. Silmiinpistävää oli, että vaikka miekkosten vanhemmat eivät suoranaisesti ammatinvalintaa estelleet, oli selvää, että heidän touhunsa eivät olleet isien ja äitien mieleen. Lisäksi oli vielä se yksi isä, joka aivan avoimesti katsoi poikansa heittävän elämänsä roskikseen.

Surkuhupaisaksi tilanteen tekee se, että poikien rutiinit ja treenaus eivät juuri poikenneet huippu-urheilun periaatteista. Sen lisäksi miehet olivat urheilijataustaisia, hyväkuntoisia ja älykkäitä, eivätkä suinkaan mitään pitsaa mussuttavia läskikasoja. Jos *Counter-Striken* tilalle olisi vaihtanut golfin, jalkapallon tai jääkiekon, tuskin kukaan vanhemmista olisi kokenut poikansa olevan luuseri.

Panee aika vakavaksi, kun miettii miten suhtautuisi, jos oma lapsi osoittautuisi muutaman vuoden päästä hiirikädeltään tarkaksi strategiavelhoksi ja alkaisi harkita harrastuksensa hyödyntämistä myös rahan tienaamisen välineenä. Kykenisikö sitä kannustamaan lasta pyrkimyksessään, vai pelkäisikö itsekin, että lapsi vetää elämänsä vessasta alas? Auttaisiko se tieto, että yhteistyökykyä, strategista silmää ja keskittymiskykyä vaativien pelien pelaamisen on tutkittu harjoittavan aivan samoja taitoja, kuin mitä liike-elämässä nykyään vaaditaan? Joko kolmikymppisten sukupolvi on kypsä päästämään pelaamisen pannasta niin, että edes lapsemme voisivat hyötyä pelien tuomista mahdollisuuksista?

KIRSI LINDH-MANSIKKA
Toimitussihteerinä työskentelevä kirjoittaja on toisen polven pelaaja, joka kasvattaa jo kolmatta pelaajasukupolvea.

SEURAAVA LEHTI ILMESTYY 12.9.2008

WALT DISNEY PICTURES AND WALDEN MEDIA PRESENT
THE CHRONICLES OF
NARNIA
PRINCE CASPIAN
THE VIDEO GAME
FIGHT AS 20 DIFFERENT CHARACTERS IN EPIC BATTLES
DROP-IN AND PLAY WITH A FRIEND VIA CO-OP MODE
WWW.PRINCECASPIANTHEGAME.COM
Disney
WALDEN MEDIA
www.kemedia.com
Soita numeroon 09-8190 530 niin saat tietää lähimmän K.E. Median jälleenmyyjän.
K·E·MEDIA
12+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360
Wii
PC DVD ROM
7+
www.pegi.info
NINTENDO DS
© DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PS3" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.